かわいいファンタジーイラストが描ける本　藍飴 著　宝島社

かわいい ファンタジー イラストが 描ける本

藍飴 著



宝島社



著者 藍飴

福岡出身、京都在住のフリーイラストレーター。

複数のゲーム会社を経て、現在はフリーで

ソーシャルゲームのイラストや

ＴＣＧのイラストキャラクターデザインなどの仕事をしている。

代表作は「神獄のヴァルハラゲート」、

著書に『かわいい女の子が描ける本』『かわいいコスチュームが描ける本』（ともに宝島社）がある。

https://www.aoimaro.com



かわいい
ファンタジー
イラストが
描ける本

藍飴 著

宝島社

かわいい ファンタジーイラストが描ける本

藍飴 著



宝島社

藍飴（あおい）'s Gallery



KNIGHT
ナイト

兵士として
武器を手に戦場をかける
勇敢な職業。



MERFOLK
半魚人

人と魚、それぞれの
特徴を併せもつ
水辺の種族。

ONMYOUJI
陰陽師

神秘的な力で道を示し、
ときには悪霊を祓うため
活躍する東洋の職業。





THIEF
盗賊

私利私欲のためでなく
弱者のために
盗みを働く義賊。



PIRATE
海賊

巨船に旗をかかげ、
仲間たちと大海原を
支配する荒くれ者。

ALCHEMIST
錬金術士

さまざまなものを
生み出す「錬金術」を
研究、使いこなす者。





PHARMACIST

薬師

薬草の調合術に長け、
医療の知識にも
精通した賢者。



AGENT

エージェント

近未来を舞台に
活躍する、任務に忠実な
クールビューティー。



TREASURE HUNTER

トレジャーハンター

まだ見ぬ財宝を求め、

地図を片手に

各地を巡る冒険者。

PALADIN

聖騎士

聖堂を守るため

結成された、

特別な騎士団員。





NECROMANCER

降霊術師

不思議な力で

「妖」たちを祓う

東洋のネクロマンサー。

BOUNTY HUNTER

賞金稼ぎ

懸賞金のため、犯罪者や

モンスターを追う

命知らずのハンター。



DEVIL

悪魔

地獄より現れ、
人を魔の道へと
誘惑する邪悪な存在。





OGRESS

オーグレス

人よりもはるかに
力強く、巨大な体を
もった女性のオーガ。

ANGEL

天使

天界で暮らし、

神に仕える

清らかで聖なる存在。





UNDEAD

アンデッド

命を失いながらも、

現世をさまよい続ける

魔物たち。



藍飴(あおい)のイラストメイキング

Illustration Making

１枚のイラストが完成するまでの流れを、イラストレーター藍飴流でご紹介します。キャラクターのポーズや盛り込みたい要素をイメージしてから、まずはラフを描きましょう。

使用ツール：SAI・Adobe Photoshop CC

Step 01 ラフを描く

ざっくりと構図ラフを描き、そのあとカラーラフを描きます。隣同士が埋もれないよう、色を含めた全体の構成をつかみましょう。今回は和の赤を基調としつつ、レトロポップな配色に。





Step 02 ラフをもとに線画を描く

カラーラフをもとに、線画を描きます。カラーラフで描いた金魚の要素をもう少し生かしたいので、尻尾のようなひらひらした帯に変更しています。





柔らかく可愛いらしい印象を持たせるため丸みのあるラインに。単調にならないよう線に強弱をつけ、各部位のシルエットもイメージ

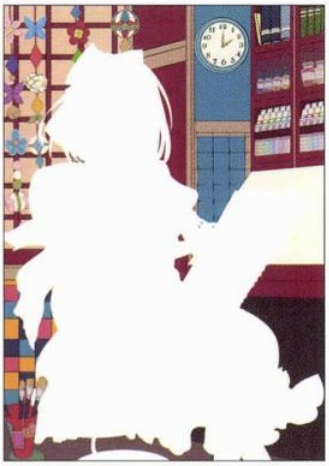


細かな装飾、小物を綺麗な線で描くのは時間がかかるが、背景やアイテムが加わることで情報量が増し、画面も華やかになる

Step 03 下塗りをする

線画にカラーラフで考えた色を配置していきます。赤色を多く使用していますが、調整しながら隣同士の色合いが溶け込みすぎないようにここでは配置します。人物と背景両方のベース着色が終わったら、2つのレイヤーを表示し、全体をチェックします。







Step 04 影を加える

まずはざっくりと光源を決め、そこからグレーで影を塗っていき、ベースの色を「合成モード」から「通常→乗算」にして全体を整えていきます。



グリザイユ画法（最初に影をつける塗り方）を用い、立体感や明暗にメリハリをつける。途中、逆光により差し込んだ光部分を当て、全体の立体感をチェック



影を大体塗り終わったらベースの色を乗算にする。パーツに影が反映されるので、ここから更に光が当たるところを意識して塗り込む

Step 05 顔や髪を塗り込む



頭のカーブを意識してつやを描く。肌に接する髪に肌色を入れると、全体がなじむ。瞳は、あとでハイライトをはっきりさせるために上のほうを暗めにしてグラデーションに



頭のつやに色をつけ強調していく。落ち着いた色みで黒髪になじませるように描く。瞳の黒が重くはっきりしすぎていたので、青緑系の色を足し、なじませるように少しぼかして調整



髪のつや部分に特徴を出すため、レトロポップな色でグラデーションをつくりつや感を上げる。瞳は、色みの濃さを上下で調整し、透明感を意識（このとき、より明るいイメージに表情を修正）

Step 06 背景を塗り込む

06-1 障子と飾り

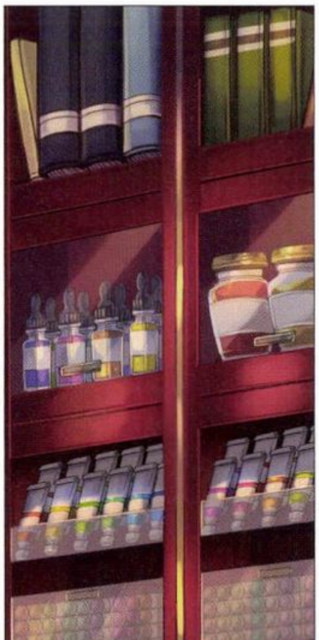




障子にかかる飾りは差し込む光の影響を一番受けるので、光の色みに近いベージュなどの柔らかい色でしっかりとなじませる。また光に近いところは白く、薄くかすんだようにもなる

06-2 ケース棚





ケースの透明な部分にある物に、影を濃く置きすぎると見えづらくなるので、あえて薄くして物の形が分かるように調整して塗る。また、隣に壁があるので強く光は当たらないが、あえて物の形を見えるようにするために薄く明かりを乗せる

06-3 蓮(はす)の葉と筆



葉は薄いため、はっきりした影よりも薄くぼかした影を入れて軽い感じに仕上げる。絵の具はぷにっとした厚みを意識して影を乗せ、筆は毛先を意識してサッサッと払うように表現するとよい

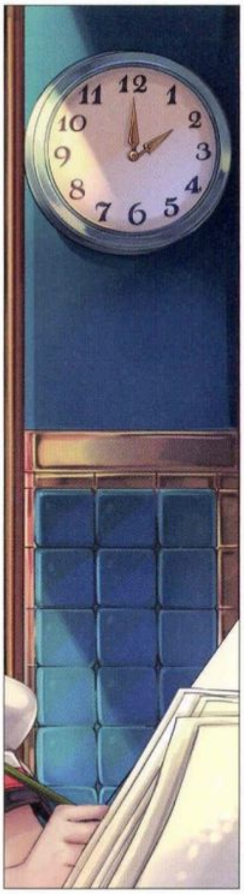


全体をなじませるために、葉に黄色系の色みを落とし優しい色合いに。絵の具はハイライトを加えつつ、クリーム感をイメージしてまわりを影で縁取り厚みを出す

06-4 時計とタイル壁



まずは時計のカーブに沿って影を塗り、時計の丸い質感を踏まえて少しつやを入れていく。影が濃い部分にある壁のタイル部分は、平たい質感を出すために光を当てて厚さを浮き彫りにする





窓のほうから差し込む光を表現し、時計のガラスに壁の色が反射して入った青系の色を入れたりするとリアルさが出る。最後に装飾を足し、レトロ感を増すためにタイルにオレンジ色を塗り込む

Step 07 ディテールを詰める

ここでは全体のバランスを再度見直し、必要であれば背景や人物まわりに少し描き足していきます。



足元に池の水を表現するため、葉と波紋、さらに水の跳ねる動きを加える。ここでも光が当たる部分とスカートで隠れる濃い部分をしっかり描き分ける



より池の水に近い緑系の色に調整。水面に落ちるスカートの色合いを反映したり、水の深さや漂うイメージを意識して影を入れ、粒や蝶（ちょう）を光らせて全体をキラキラとした印象に



もう少し幻想的なイラストにしたかったので、透明な金魚やシャボン玉などをエフェクトのような感じで追加

Step 08 全体に光を足す



最終調整として、逆光を受ける人物に光を当てていく。まずは不透明度40%ほどの薄めの赤系で乗算する



その後、ベージュ系の色を光が当たる部分にさっと塗り込み、レイヤーを「発光モード」にする



このままだとかなり明るいので不透明度25%ぐらいにまで下げ、逆光を調整する

Step 09 仕上げ

最後はPhotoshopに移動し、「トーンカーブ」などを用いて全体の色みを調整します。



少し黄色系に寄った色合いに調整したものをつくり、その不透明度を30%くらいに下げ、加工前のイラストの上に置き、なじむよう調整すれば完成



おまけ 初期案ラフとの比較

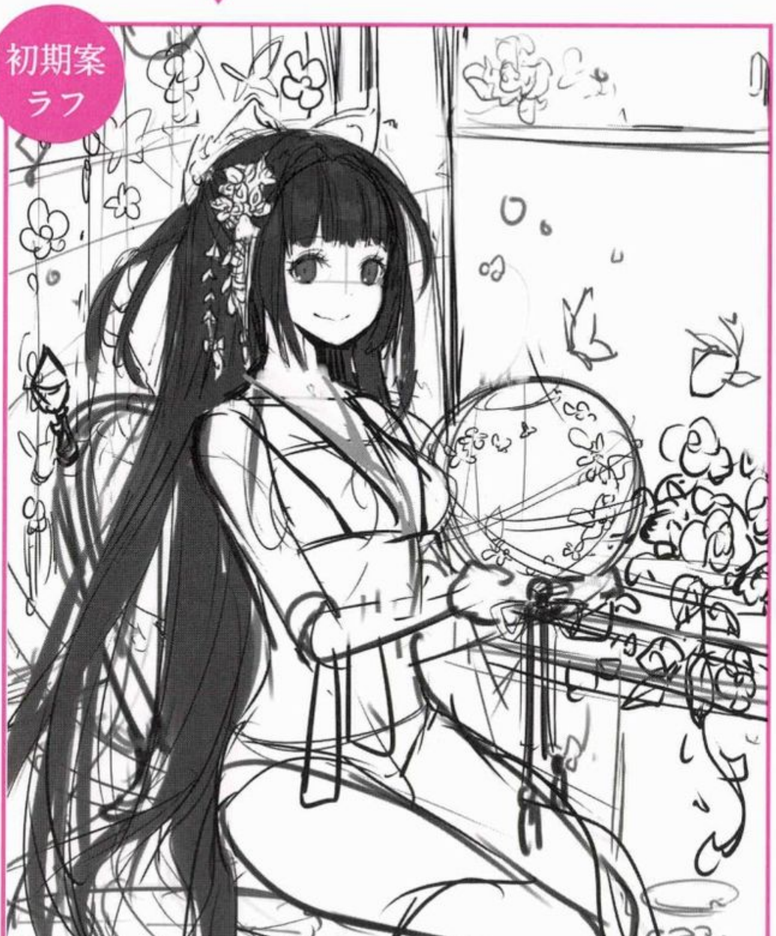
今回のイラストは、金魚をモチーフにしたキャラクターを中心に世界観をつくり、モチーフを随所にちりばめながらレトロポップな配色で全体を仕上げていきました。しかし、当初の案はもっと「和」を前面に出した世界観で、キャラクターの衣装や小物、背景を描いています。ここでは、初期のラフとその後の修正されたラフを比較し、変化を見てみましょう。背景などに大きな変化がありますが、人物の構図が変わっていないところに注目です。

構図ラフ



一番最初の構図ラフ。人物の位置取りは同じだが、手に金魚鉢を持っていたり、背景にも水槽があるなど和のテイストに寄せた構成となっている

初期案ラフ



修正後のラフ



和服の線を入れ、カラーラフに入った時点でファンタジーの登場人物としてのイメージをより強めるために、ここまで見てきたイラストの構成に修正



CONTENTS



Prologue 基本設定とモチーフの描写



Chapter.1 ジャンルごとの描き分け



Chapter.2 各ファンタジーの主要な職業



Chapter.3 ファンタジーの主要な種族



Chapter.4 テーマデザイン

はじめに

このたびはこの本をお手にとってくださりありがとうございます。

ファンタジー世界には、魅力的なキャラクターがたくさん存在しています。

そのキャラクターたちは、描き手である私たちのイメージや世界観によって、
その人独自のデザインで生まれてきます。

ただ、自分の頭の中にあるものを形にすることは、なかなか難しく時間がかかります。

とくにファンタジー世界の住人たちは人型だけでなく、動物や植物の姿をしていたり、
魔法の力を使ってみたり、さまざまな衣装やアイテムを持っていたりもします。

そういったものをより印象的に形作るためには、知識を取り入れつつ
発想の引き出しを広げ、技術力を身につけることが必要となります。

本書では、その技術のもとになるコツや、
発想のヒントになるキャラクターデザインを
たくさん盛り込んでいます。

本書を通じ、あなただけのファンタジー世界をつくる
その手助けができれば幸いです。

藍飴（あおい）





Prologue

基本設定と
モチーフの描写

キャラクターデザインのアプローチはさまざまですが、
本書では最初にキャラクターの内面「基本設定」と、
キャラクターの外見「モチーフ」を
ベースとしたデザイン方法を紹介します。



基本設定からのデザイン

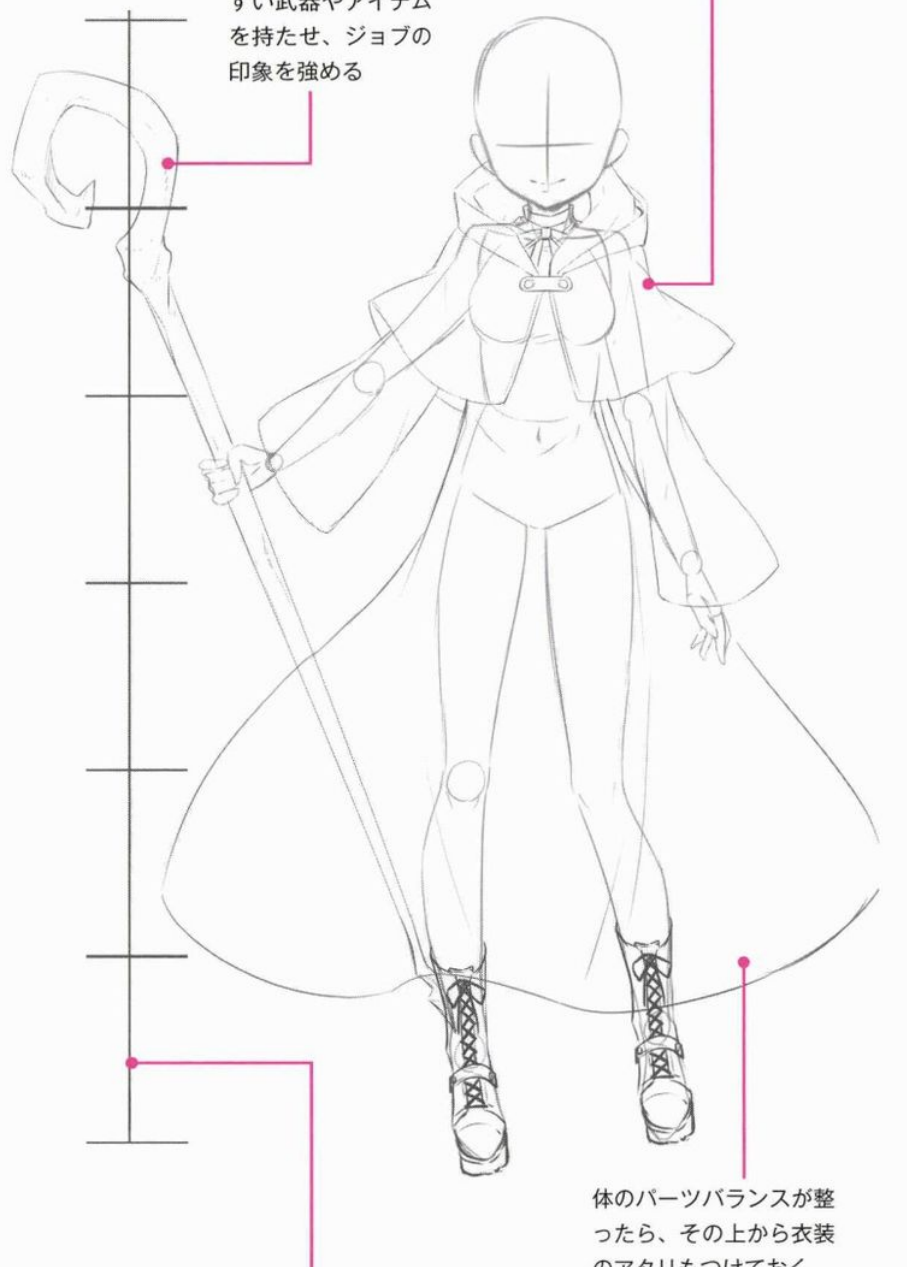
キャラクター像をつくる「基本設定」。つまり、プロフィールやストーリーからのデザインプロセスをまずは紹介します。

1.ラフであたりをつける

基本設定がかたまったら、まずはざっくりと下地となる頭身ラフを描きます。衣装の雰囲気や持ち物のイメージも、ここで組み込みましょう。

基本設定

- **性別**：女　**種族**：人
- **年齢**：16歳
- **性格**：明るく、元気
- **ジョブ**：魔法使い
- **好きなもの**：猫
- **一人称**：私（わたし）
- **ストーリー**：一人前の魔法使いになるため、修業中の女の子。回復系の魔法が得意。未熟ながらも、しばしば才能の片鱗（へんりん）を見せる。



魔法使いとわかりやすい武器やアイテムを持たせ、ジョブの印象を強める

衣装も魔法使いを連想させるローブを着用させる。最初はシンプルにアタリでイメージをかためていく

体のパーツバランスが整ったら、その上から衣装のアタリもつけておく

設定年齢に合わせ、約6.5頭身のサイズにするため、等分線を引いてバランスを測る

POINT

キャラクターデザインの第一歩として、まず基本設定を考えます。イメージをかためるために、とくに重要となるのが「年齢」「性格」「ジョブ」の3つです。「どういう人」で「何をしているのか」という部分を押さえることで、キャラクターに必要な要素や形が見えてきます。

2.設定を落とし込む

頭身ラフは、いわば入れ物。ここに基本設定を加えていきます。併せて体のラインをより具体的に整え、衣装もイメージをかためます。

象徴的なとんがり帽子をここで被らせ、頭にボリュームを持たせる。大きな帽子ひとつで、キャラクターの特徴がさらに深まる



シンプルなローブから、リボンやフリル、さらに模様をつけて女の子らしさを衣装に加えていく

足元の位置を修正し、軽やかなイメージと柔らかさを出すためローブの裾先はふんわりとひるがえす

ボディラインの違い

グラマラス



少し余裕のあった服が胸の大きさで張るので、形をしっかりと描き、セクシーさを強調。シワはその張りに合わせてのびるため、胸の谷間や下あたりに描くとよい。

スリム



ふくらみがないぶん、服に余裕が出て、少したるみができる。幼さや中性的なイメージでスリムな体形ならではのくびれや、体のバランスを綺麗に見せるとよい。

POINT

頭身ラフのバランスを意識して、設定にある要素をさらに取り入れつつキャラクターの動きも加えてみましょう。衣装もそれに合わせてブラッシュアップして、基本設定の要素とポージングをここで確定させていきます。

デフォルメバージョン

２頭身のデフォルメで描く場合、衣装の中でも目立つ部分に注目する。詳しくはP32「デフォルメキャラの描き方」を参照。



3.性格、表情を決める

性格を一番強く出せるのはもちろん表情。ここでは3つのパターン、さらに年齢による顔のつくりの変化を紹介します。

明るい・活発



瞳の部分が大きく、パッチリとした目が特徴。口をしっかりと開けて笑顔をつくることで、明るく元気な印象を与える。丸い瞳の形から、全体的にかわいらしいイメージも出せる。

無口・クール



瞳の形は楕円形のイメージで、つり上がるようなきりっとした目が特徴。眉はシャープにして、表情は強気できつめな印象に。口元は小さめに、ぎゅっと閉じていることも多い。

おっとり・マイペース



目尻に向かって緩やかに目のラインが下がり、上まぶたが閉じかけてどこか眠たそうなイメージ。つかみどころのない目も特徴。眉は目の位置から離すことで、よりおっとりとした性格を強調できる。

年齢による描き分け

幼い女の子



幼い子どもの顔は、瞳の大きさ、輪郭の丸みが特徴。また、頭身ラフで見ると4頭身から5頭身ぐらいの背丈になる。

大人のお姉さん



輪郭が細長くなり、瞳の大きさも徐々に小さめになってくる。まつげで目元を強調すると、よりお姉さんらしさが出る。

年配のおばあちゃん



歳をとると、体形にもよるが皮膚や肉が全体的に下がる。瞳も大きく開かず、たれ目の穏やかな表情になりやすい。

4.ストーリーを加える

キャラクターに世界観を持たせることで、さまざまな要素が浮かび上がります。そのテイストに合わせてデフォルメしていきましょう。

回復系の魔法＝神聖なイメージから、十字架をデザインとして取り入れる

帽子の先は立てて、内面のしっかりしたキャラクター像をイメージさせる



全体のシルエットが大きいので、装飾品や模様を細かく入れると衣装にメリハリがつく

フリルでふんわりとした軽やかなイメージを取り入れつつ、スカートにボリュームを出し、ドレスのような上品さを加える

別パターン

同じ人型でも、種族設定を「天使」にしてストーリーを加えたパターン。神秘的な雰囲気に加え、植物のデザインを取り入れることで、さらに自然の癒やしのイメージを演出できます。

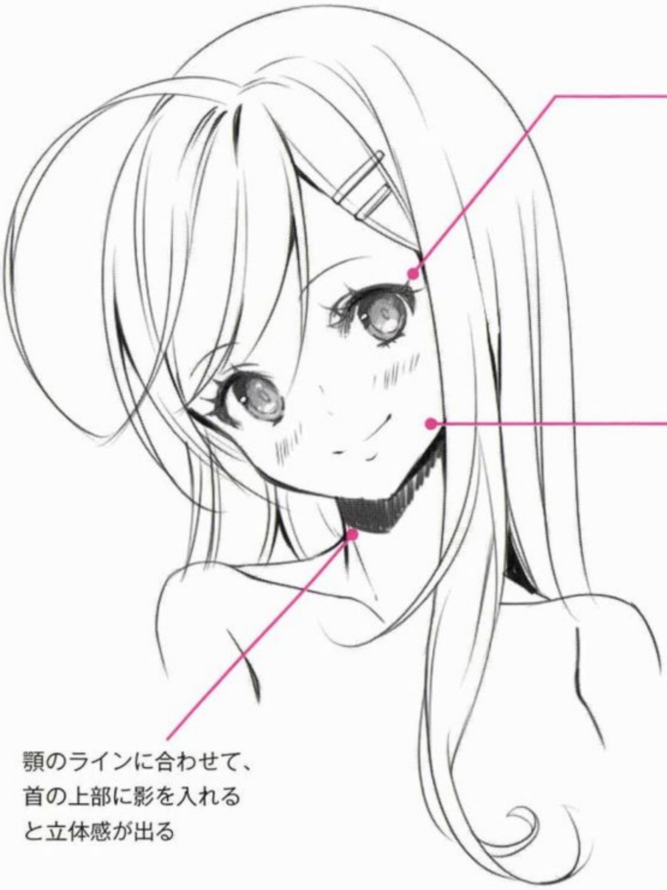
白いビスチェにワンピースのようなふんわりとしたスカートで、天使らしく優しい柔らかなイメージに

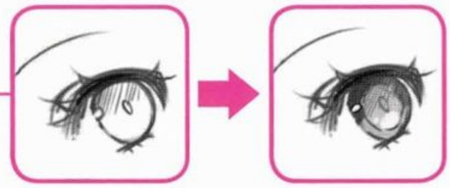




5.顔のディテールを詰める

全体的な要素が整ったらディテールを詰めていきましょう。まずは顔。瞳を中心に細かなラインを加え、髪型も整えます。





眼球を意識しつつ、瞳のハイライトがはっきりするように濃淡を調整し目力を出す

最初に決めた明るく元気な性格を出すため、口元に笑み、眉もアーチを描き優しい印象に。頬に線で赤みを出してもよい

顎のラインに合わせて、首の上部に影を入れると立体感が出る

POINT

知的な印象を演出したいときは、メガネが効果的。目や耳、首や頭などアクセサリーによってさらにキャラクターに特徴を持たせることができます。



ヘアデザインの違い



ショートボブ

一度に描ききらず、おくれ毛を足していきながら軽いイメージに。



ウエーブ

毛先がポイント。軸となる束を描き、細い束で動きを足していく。



ツインテール

結び目は高さを合わせ、先はストレートにしつつ軽さを出す。



編み込み

編み込む毛の束を意識し、細かい線を織り交ぜてメリハリをつける。

6.全身のディテールを詰める

最後に全体のバランスを見つつ、各部位のデザインを仕上げていきます。デフォルメバージョンの場合も同様です。



癒やし＝光のイメージから、杖(つえ)に太陽のようなシルエットイメージを加える。その表現として十字架モチーフもさらに加える

デフォルメバージョン



POINT

武器などのアイテムデザインの追求と、衣装デザインアップが最後の仕上げになります。細かなラインを入れて密度を上げていくように描いていきましょう。

Prologue Lesson 2
基本設定と
モチーフの描写

モチーフからのデザイン

今回は「女王」をテーマに、加えたいモチーフを用意し、デザインしていきます。まずは基本設定と同様、ざっくりとポーズを決めて描きます。

1.ラフであたりをつける

性別、種族などの設定は用意しつつ、加えたいモチーフの資料も用意します。
まずは、基本設定と同様に頭身ラフを描きます。

モチーフ

メインモチーフ：薔薇



サブモチーフ①：傘



サブモチーフ②：蝶





POINT

ゆったりと椅子に座らせた姿をイメージしながら、傘を持たせるなどポーズを工夫し、女王ならではの優雅な雰囲気を演出しましょう。モチーフの薔薇や蝶を加えることで、世界観を膨らませてキャラクターに深みを出します。

2.モチーフを落とし込む

頭身ラフができたら、残りのモチーフを衣装デザインとして落とし込んでいきます。この段階では、まだざっくりとした描き込みで大丈夫です。

POINT

メインとサブ、どちらもうるさくならない程度のバランスが大切です。今回はセクシーさをキャラクターの魅力として引き立たせるために、全体の構図とボディラインをここで確定させ、このあとブラッシュアップとしてモチーフの要素をさらに落とし込んでいきます。



別パターン

メインモチーフの薔薇を前面に出し、さらに種族を人以外の《アルラウネ》としたパターン。禍々(まがまが)しい雰囲気を出すために、薔薇の花弁よりも荊(いばら)のほうを主に描いています。



3.性格、表情を決める

衣装のデザインがある程度かたまってきたら、表情を決め、キャラクター像もかためます。

上品・真面目



目のサイズは全体的に小さめに。きりっとしたアイラインにしっかりとまつげを描き、お姉さん系の印象を与える。さらに大人な雰囲気を出すために、唇に口紅を施したり泣きぼくろをワンポイントで入れてもよい。

無口・クール



P24の「無口・クール」と異なり、アイラインは垂れ気味に。眠たげな瞳と眉はアーチを描くようにするとそっけなく、すました表情になる。口は小さく閉じ、目の下にクマを入れたりすると病んでる雰囲気も出せる。

無邪気・天然



瞳を大きく開き、アイラインは緩やかなカーブにそってまつげを描く。女王らしさも忘れず、口角を上げすぎないよう注意して口の形をとる。人懐っこいかわいらしい顔のバランスなので、描きやすい表情でもある。

4.アイテムを加える

ディテールを詰める前のブラッシュアップです。靴や装飾品、椅子などのアイテムにモチーフを加えてデザインを詰めていきます。







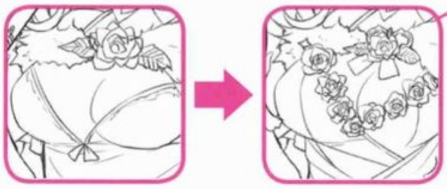


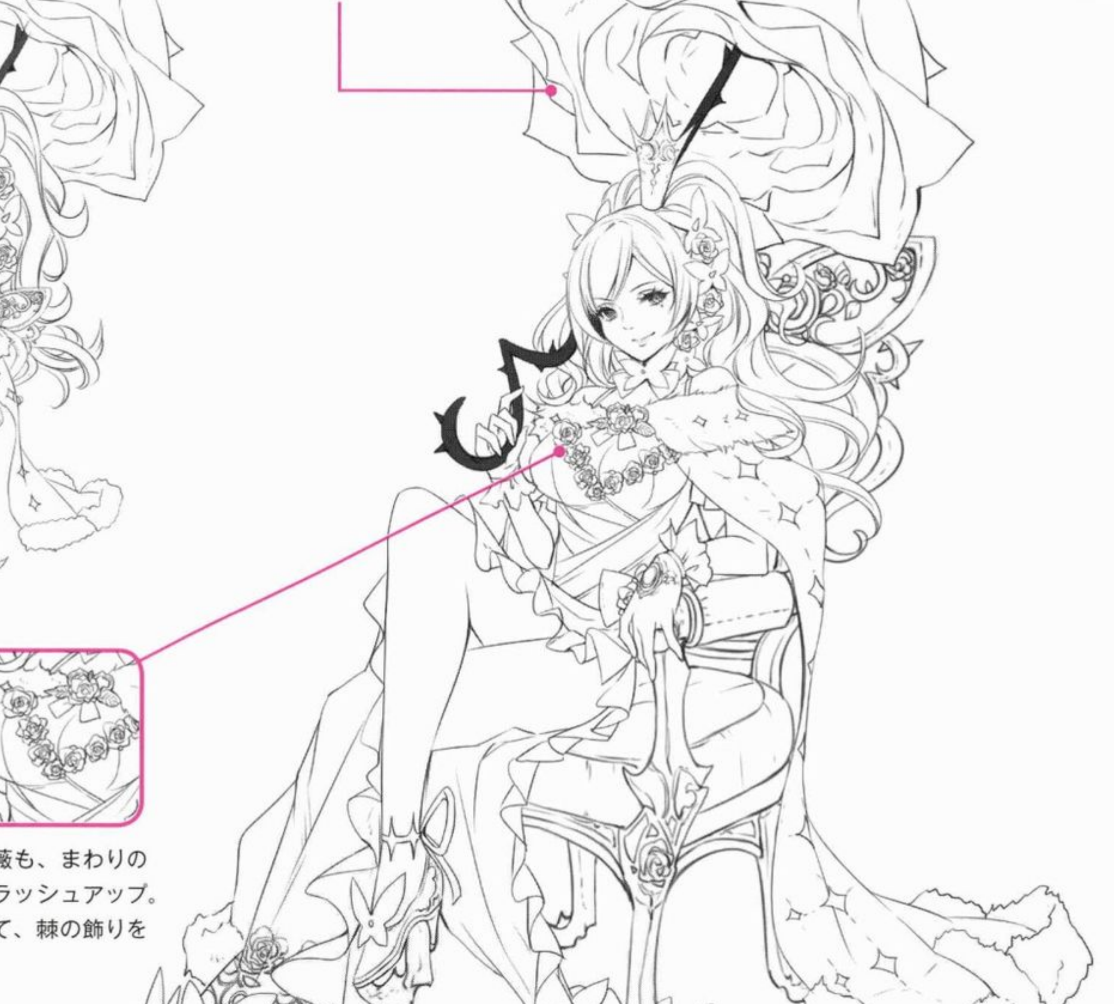
5.全身のディテールを詰める

モチーフベースの描き方も、最後に全体のバランスを見ながら、デザインを仕上げていきます。姿勢やアイテムの位置を考え、不自然にならないようにしましょう。

デフォルメバージョン







花弁の形を利用し、傘にデザインとして加える。柄は茎をイメージし、棘も表現するとより薔薇らしく見える

ラフの段階で描いた胸元の薔薇も、まわりの衣装で印象が薄れないようブラッシュアップ。キャラクターの印象と合わせて、棘の飾りを加える

スリットラインにフリルをつけ、蝶の装飾や薔薇の刺繍(ししゅう)などを施してドレスもしっかりとデザインを詰めていく

マントに少し厚みを持たせつつ、裾にファーをつけてより豪華な衣装に仕上げる

POINT

女王という身分から、どこか近寄りがたい雰囲気を演出するため荊を所々に加えます。また蝶のリアルなモチーフを簡略化し、シルエットのみを使い可愛らしくするなど、メイン・サブモチーフがうるさくならないようサイズ感を調整しながら仕上げていきましょう。

Prologue
Lesson 3
基本設定と
モチーフの描写

デフォルメキャラの描き方

ここでは P27 の「魔法使い」、P31 の「女王」を例に２頭身サイズにデフォルメしたキャラクターの描き方を解説します。

デフォルメと６頭身の比較

デフォルメする際のポイントは、元のキャラクターの特徴となるパーツを整理し、より強調して描くことです。

魔法使い：デフォルメバージョン

リボンや帽子、武器など元の頭身でも大きく目立っていたものは小さくなったキャラクターにおいてもしっかり目立つように描く



衣装の全てを反映するのではなく、全体をすっきり見せるためにデザインの一部を省いたり、簡略化してもＯＫ

一番のポイントは細かなポーズが変わっても、キャラクターの特徴をきちんととらえているかどうか

魔法使い：６頭身



女王：デフォルメバージョン

特徴的なアイテムは元絵どおりに描く。頭部を含めたイラスト上部のボリュームが増すので、大きく描きすぎないように注意

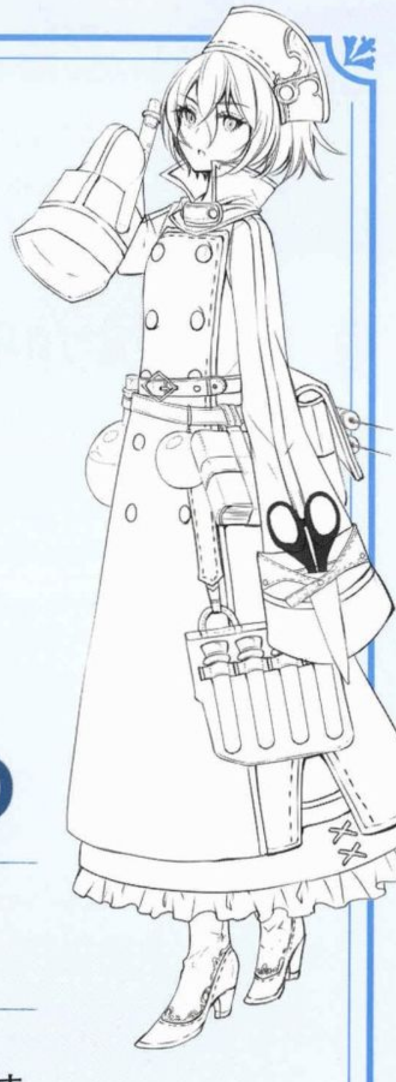
セクシーさを表すポーズは踏襲。ただし、サイズの都合で違和感が生じたり、構図として難しい場合は省略してもよい



２頭身サイズにデフォルメすると頭が大きくなるため、とくに顔まわりはしっかりと元の頭身イメージを投影するように描く

女王：６頭身





Chapter.1

ジャンルごとの描き分け

ファンタジーにはいくつかのジャンルがあります。
それぞれのファンタジーのテイストを
より強く演出するためのデザインを、
よく登場する職業をベースに紹介します。



Chapter.1

Lesson 1

ジャンルごとの
描き分け

西洋ファンタジーの衣装

多くのファンタジーのベースとなっているジャンル。ここではメジャーな職業「ナイト」をベースにキャラクターをデザインします。

基本設定からラフをおこす

ナイトは鎧を描くことで見た目が重く男性的になりがちですが、ポイントをしぼって露出を増やすことで女性らしさを演出できます。

基本設定

性別：女　**種族**：人

年齢：25歳

性格：クール

ジョブ：ナイト

ストーリー：女性として初の騎士団長を目指す、若い女性騎士。剣の腕はすでに男に勝り、騎士団の中でも中心的な存在。

全体のバランスを考え、全身に鎧を描くのではなく部分的に取り入れ「軽装」としてメリハリをつけ、女性らしさも演出



騎士団員なので、武器はシンプルなロングソードを持たせる

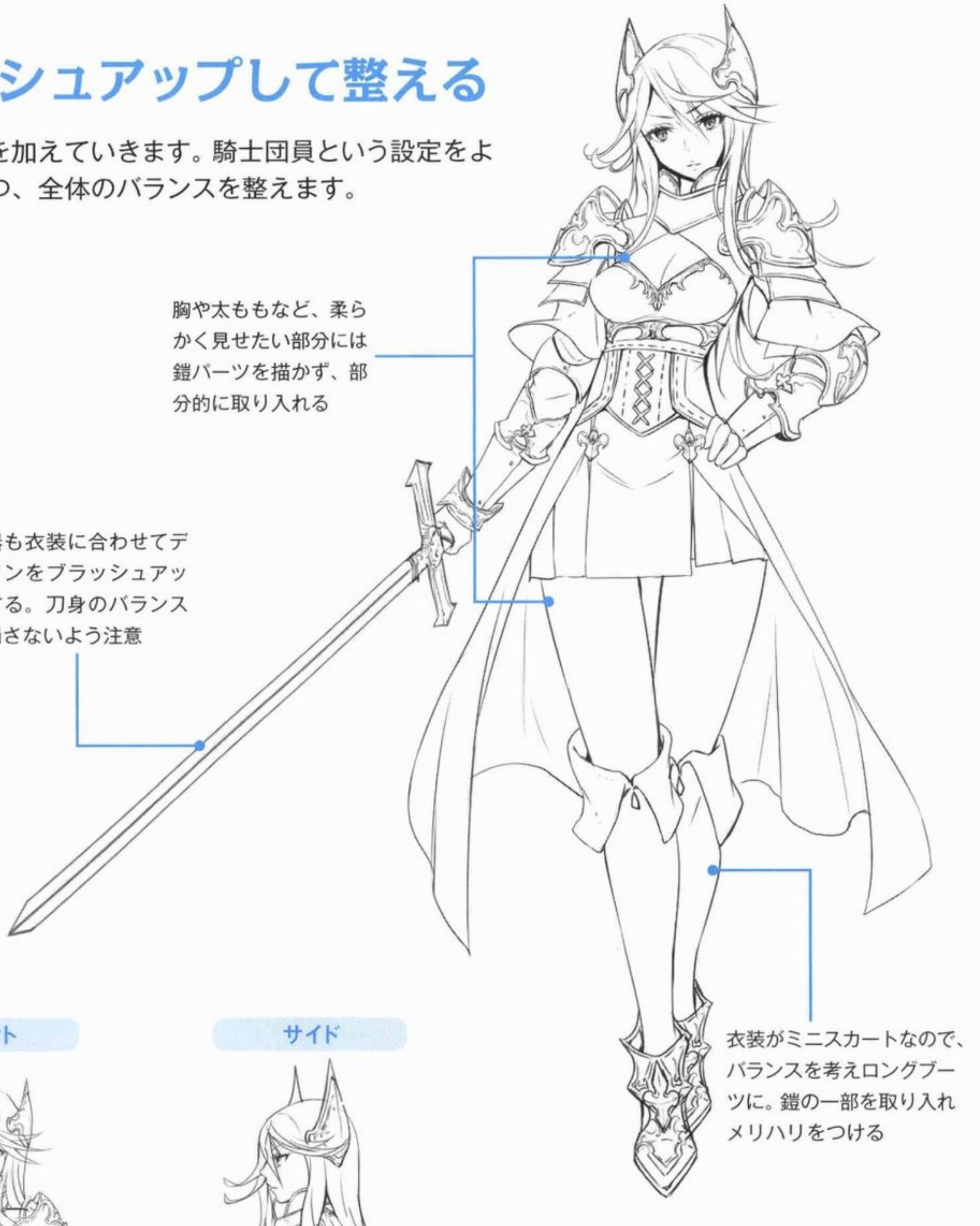
腰まわりから足元にかけては、コルセットやブーツで軽さを出しつつ、脆いイメージは出さないようにする

POINT

上半身と下半身で「重」と「軽」のイメージを対比させます。設定から性別、年齢、職業を練り上げながらベースとなるラフをおこしましょう。

ブラッシュアップして整える

ストーリーの要素を加えていきます。騎士団員という設定をよりリアルに見せつつ、全体のバランスを整えます。



フロント



サイド

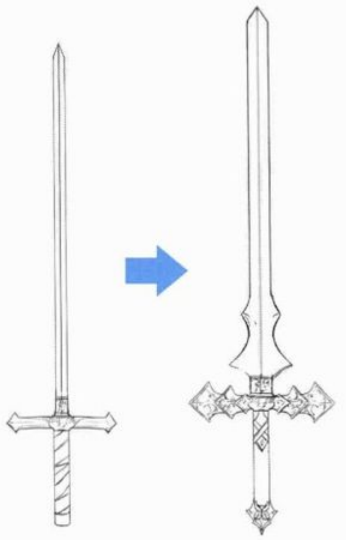


POINT

ストーリーの要素を加えてから、性格に合わせて表情をつけていきます。顔まわりの装飾品は性格に合わせて、鋭さ、あるいは柔らかさを強調してもよいでしょう。

ディテールを詰めて仕上げる

プロローグで見てきたように、ポーズや表情をかためたら、最後に衣装デザインを詰めていきます。



体の大きさや衣装に比べて小さくなりすぎないよう、デザインを加えてブラッシュアップする



鎧部分は強そうな印象を持たせるため、先を鋭く、全体は厚みを出す

シンプルだった布部分に模様を加える。騎士団の紋章をデザインして取り入れてもよい

軽装だった部分にさらに装飾や鎧のパーツを追加し、ナイトらしい重みを出していく

デフォルメバージョン



頭のパーツが特徴のひとつなので、大きく見せる。体部分は小さくなって特徴が見えづらいため、剣を少し大きく見せるとよい

POINT

鎧の模様や形は、大きいものを取り入れつつ、細かな装飾を入れてメリハリをつけましょう。イラストを遠くから見てラインの密度をチェックしながら、バランスを見てさらに加えるか判断するとよいでしょう。

アザーコンセプト

ストーリーに変更を加えた２つのキャラクターデザインを紹介します。ファンタジーならではの衣装に世界観を盛り込みましょう。

聖騎士

騎士団から、聖堂守護のナイトへストーリー設定を変更したもの。守りのイメージから盾を追加しています。



重騎士

戦場の一般兵という設定。より戦地のイメージを出すために全身に鎧を着せ、武器も量産的なシンプルデザインに。



東洋ファンタジーの衣装

アジア文化を基盤とした東洋ファンタジーは、衣装の見た目も特徴的です。神秘的な「陰陽師（おんみょうじ）」を描いてみましょう。

基本設定からラフをおこす

エキゾチックな衣装にするため、花魁（おいらん）衣装を取り入れます。設定を演出するアイテムを追加していきましょう。

基本設定

- **性別**：女　**種族**：人
- **年齢**：不明（見た目は20代半ば）
- **性格**：つかみどころがない
- **ジョブ**：陰陽師
- **ストーリー**：宮廷御用達の陰陽師。年齢は不明だが見た目は20代半ばと若い。派手な衣装に身を包み、妖しげな雰囲気を醸し出している。

キセルの紫煙を効果的に使い、妖しげな雰囲気をより際立たせる。上にのぼる煙ではなく、取り巻くように描く



アイテムとして札を持たせると陰陽師らしさが出る

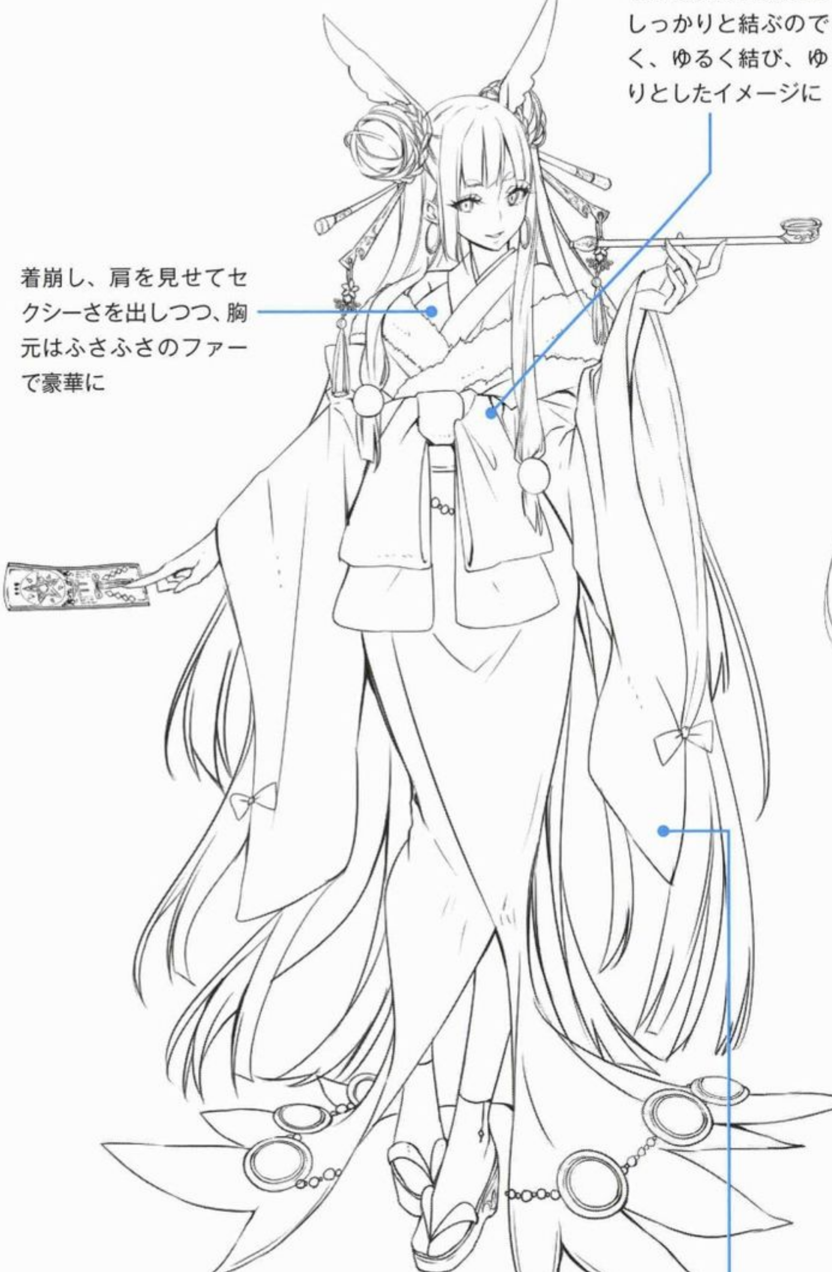
裾は切れ込みを入れたデザインにして、魔女のドレスのような禍々しさも加える

POINT

東洋ファンタジーに明確な地理的区分はありませんが、和風、中華風、韓流、琉球調、あるいはボーダーレスにアジアンファンタジーとして細分化のしやすいジャンルです。ストーリーに合わせて各文化の特徴を出しましょう。

ブラッシュアップして整える

より派手に見せるため、装飾品を描き込みます。ポーズが決まったら、衣装にも柄のイメージを追加しましょう。



フロント



サイド

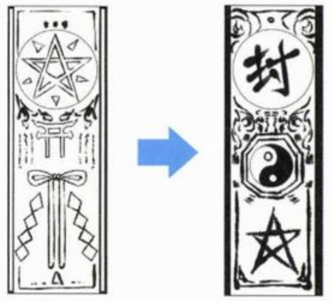


POINT

着物は曲線が多く、シワや陰影の出し方が独特です。シワは描き込みすぎると着崩れしたように見えてしまうので、控えめにしましょう。袖も同様に細かいシワは描かず、重なりや折り目の大きな線を意識するとよいでしょう。

ディテールを詰めて仕上げる

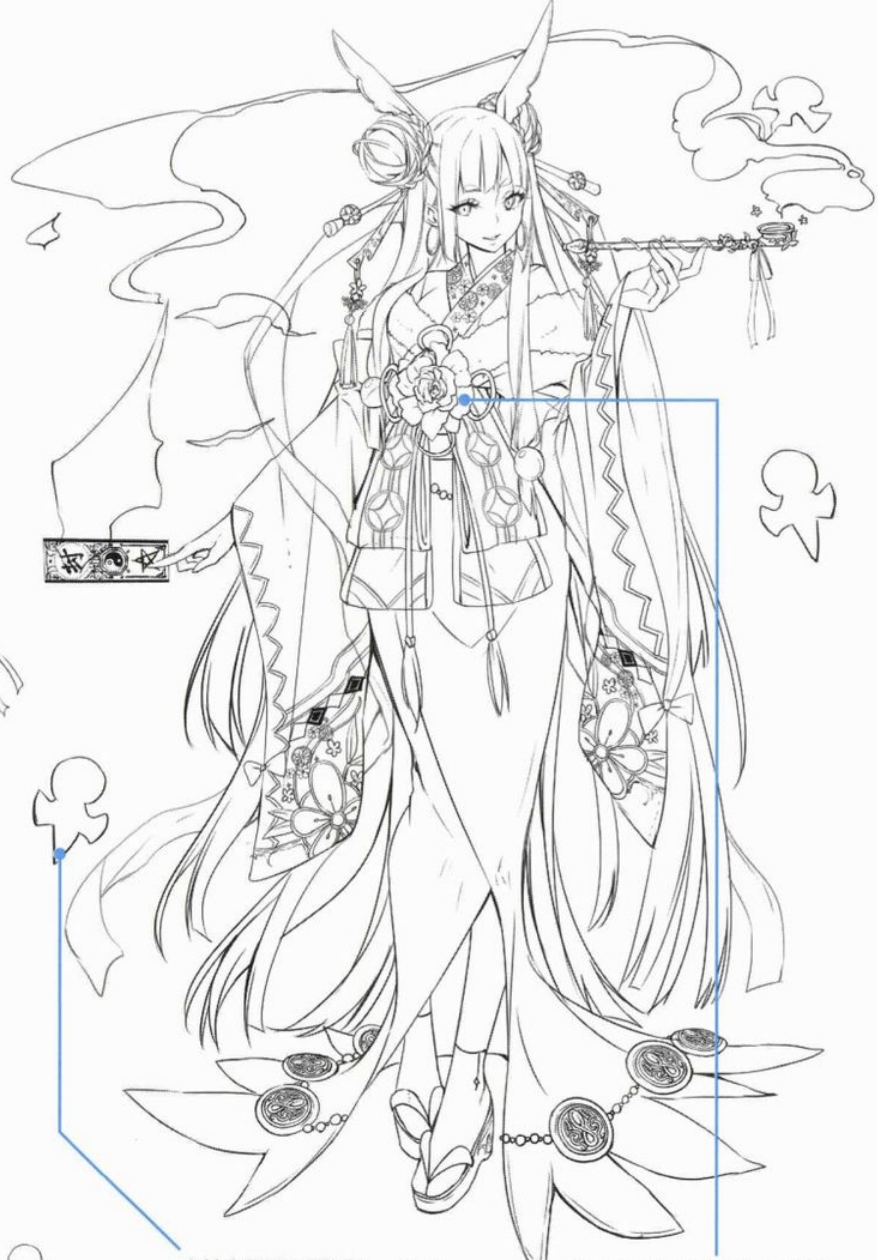
キャラクターのイメージを引き立たせるために、模様をふんだんに盛り込み、アイテムのデザインも追求していきましょう。



札の模様は独自にデザインしたものでよいが、五芒星や神社のモチーフ、あるいは札の効果を文字として描いてもよい



キセルはシンプルな本体をベースに、花のモチーフやリボンをつけるなどしてデコレーションしていくイメージ



式神を周囲に飛ばし、ファンタジーらしい不思議な力を演出する

帯の中央に大きな花のデザインを追加する。衣装の模様やアイテムが細かいため、一番大きなパーツとなり、目を引きメリハリがつく

デフォルメバージョン



帯にデザインした花や、頭部の髪飾りに注目してデフォルメするとよい。式神も忘れずに配置する

POINT

東洋ファンタジーの衣装は装飾や模様が細かく、全体的に線の密度が高くなりがちです。大きめのパーツをデザインし、衣装のシルエットラインで変化をつけ、バランスを調整するとよいでしょう。

アザーコンセプト

妖しげな雰囲気を引き継ぎつつ、取り入れる衣装のテーマを変えたり、中華の要素を取り入れたりしてみましょう。

巫女

花魁衣装を巫女衣装に変更したもの。衣装の派手さを抑えつつも、式神をまとわせたり、勾玉を加えてより神秘的なキャラクターに仕上げています。

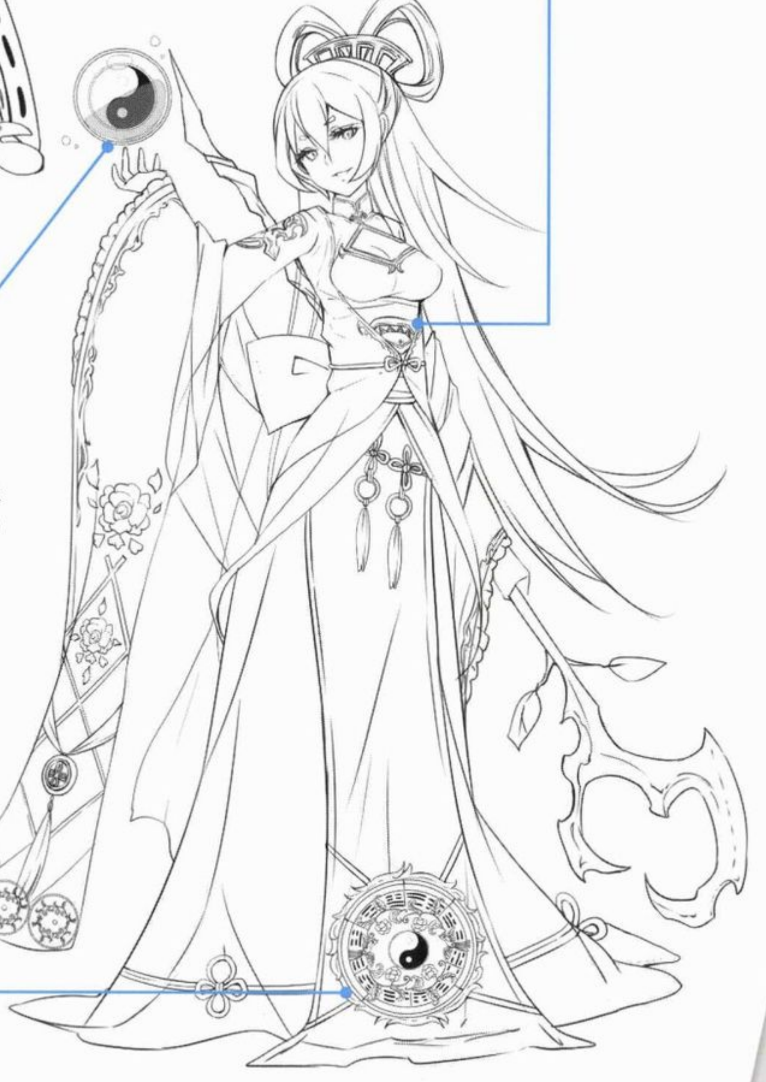


和の特徴である単をベースに、短いスカートと組み合わせかわいらしさも出す

巫女衣装の特徴のひとつである袖の飾り紐を描くと、よりコンセプトのイメージが出せる

中華衣装の模様やパーツは細かいので、線を細く繊細なイメージで描く。自然をモチーフにしたデザインにすると風水師らしさが出る

陰と陽を表す「太陰太極図」は、中華衣装をもっとも印象づけるデザイン。装飾などのアイテムに用いるとよい



風水師

中国の風水を操る職業に設定を変更したもの。着物ではなく中国の呉服をベースに、髪型や装飾品のデザインも合わせています。

中東ファンタジーの衣装

地理的なイメージが衣装に反映されやすいのが中東ファンタジーの特徴です。「盗賊」を描きながら、ポイントを見ていきましょう。

基本設定からラフをおこす

職業のイメージと中東の砂漠のイメージから、身軽な服装で描きはじめます。年齢やストーリーから身長は低めに。



基本設定

- **性別**：女　**種族**：人
- **年齢**：18歳
- **性格**：天然と芯のある二面性
- **ジョブ**：盗賊（義賊）
- **ストーリー**：宮殿や金持ちの家に忍び込み、金品財宝を盗み、貧しい人に分け与える義賊。ソロとしてはまだ駆け出しで、少しおっちょこちょい。

POINT

中東ファンタジーの舞台が必ずしも砂漠となるわけではありませんが、衣装としてイメージしやすいアラビアンファンタジーの世界観を踏襲しています。

ブラッシュアップして整える

性格の二面性を強調するために、身長と武器の対比に加えて、表情と衣装を対比させるように線を整えていきましょう。

ターバンは厚みを出しつつも、しっかりと巻かれたイメージ。髪もある程度見せるようにして女性らしさを出す

胸元は大きくなりすぎないよう、年齢と性格を意識してスリムな体形で描く



太ももはふくらみを持たせ、ふくらはぎで締まる衣装なのでシワが集中する

フロント



サイド



POINT

頭身と衣装を含めた全体のバランスを見ながら、衣装に厚みを出す箇所、動きを出す箇所を決めていきましょう。装飾品は見た目の軽さが失われない程度に描き込むとよいでしょう。

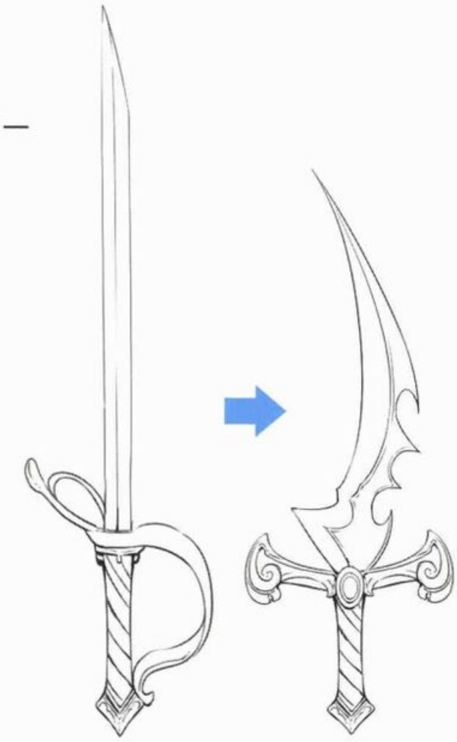
ディテールを詰めて仕上げる

キャラクターの設定を損なわないよう、また装飾品はファンタジージャンルから外れないよう注意してディテールを詰めましょう。



ターバンの羽根を大きく修正。装飾品も加えて、少し背伸びするような大人の雰囲気をプラス

胸元と腰まわりに衣装を足す。腰まわりは一枚布を巻くことで、衣装に厚みと動きが出る



武器をサーベル状の剣から、短剣に修正。腰に描いた短剣と差別化するためにデザインを加える

デフォルメバージョン



頭が大きくなるので、ターバン部分も併せてデフォルメするように描く。腰まわりに線が集中するので、多少省略してもよい

POINT

スピード感のあるキャラクターを描くときは、設定を意識しつつ動きを演出しやすい衣装や装飾品の選択がポイントになります。キャラクターのポーズと、それぞれのアイテムの構図がバランスよく配置されれば、全体の軽やかな印象をうまく表現することができます。

アザーコンセプト

種族や年齢はそのまま、2つの性格をそれぞれ色濃く出しながら、中東ファンタジーの世界に登場する職業に当てはめたデザインです。



大きな荷物は、お宝を探すためのアイテムやお宝そのものが詰まっている雰囲気を表現できる

トレジャーハンター

天然な性格を濃く出した、ドジっ気のあるお宝ハンター。過多な装備で冒険感を演出しつつ、ホットパンツで無邪気さを出しています。

脚の露出を多く、ブーツはしっかりとした素材感で描くことでアウトドアなイメージが増す



フードをかぶせることで、ミステリアスな雰囲気と隠密感を演出できる

アサシン

芯のある性格を濃く出した、依頼に忠実な殺し屋。アラビアン衣装をベースに、盗賊よりもさらに身軽に見せるため余計なものを省いたデザインに。

動きのあるポージングにしたので、より躍動感を出すために布を舞うように描く。擦り切れた感じにすると、よりリアリティーを出せる

ダークファンタジーの衣装

アダルトファンタジーとも呼ばれ、暗く、悲劇的なストーリーが特徴。独特な雰囲気を「錬金術士」で表現していきます。

基本設定からラフをおこす

錬金術士育成学校という設定から、制服のような衣装をベースに、ファンタジー世界の人物としての要素を足していきましょう。



学校に通う生徒という設定をショルダーバッグや教科書となる錬金術書で表す

フラスコと煙で錬金術を表現。現実的なモチーフなので、よりファンタジー感を出すために別のアイテムに変えてもよい

短パンにするとボーイッシュな雰囲気とともに、幼さを表現しやすい

基本設定

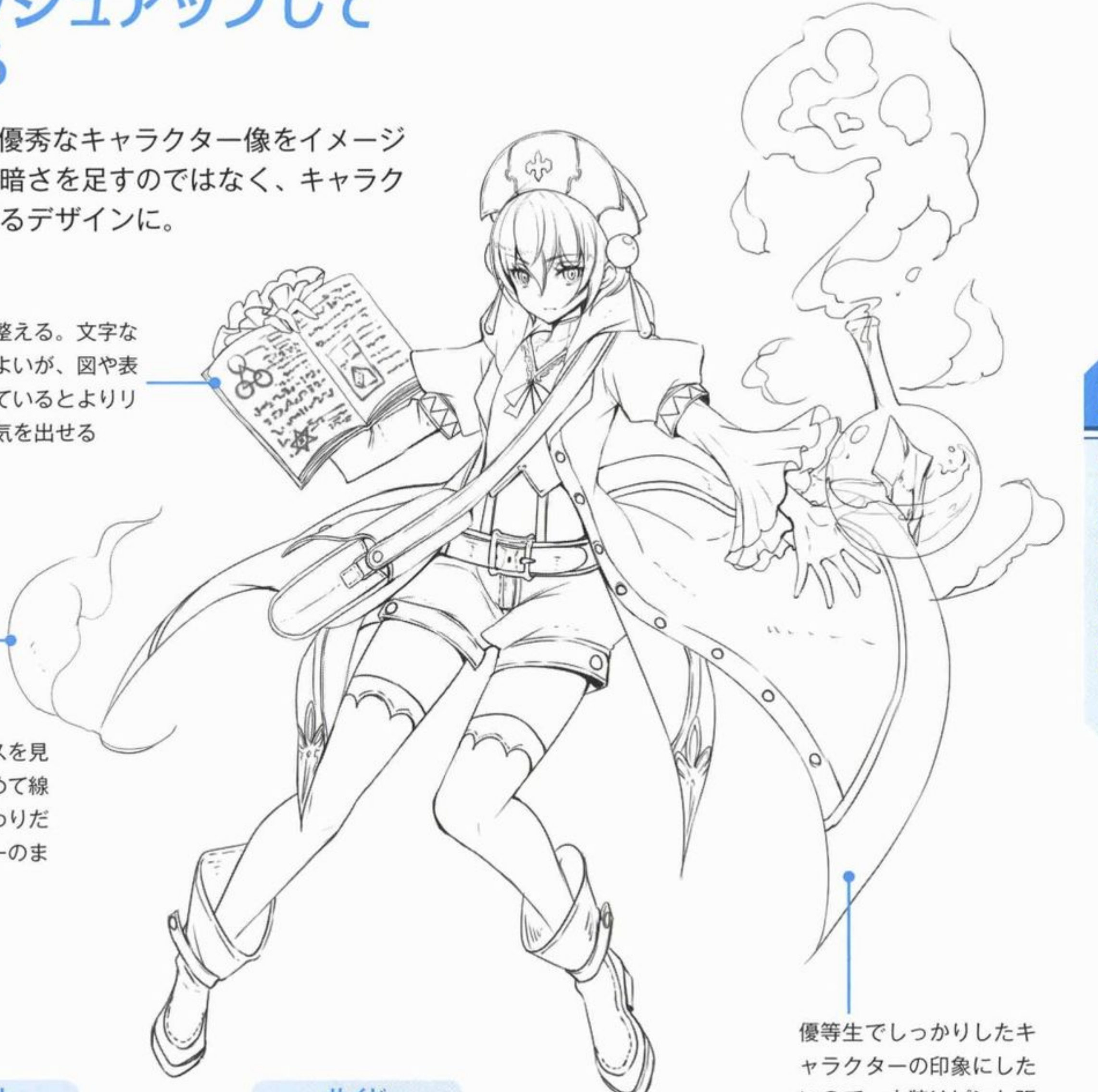
- **性別**：女　**種族**：人
- **年齢**：16歳
- **性格**：寡黙で大人しい
- **ジョブ**：錬金術士
- **ストーリー**：錬金術士育成学校に通う、錬金術士見習い。幼い頃に両親と死別し、村の鍛冶師に育てられる。両親の命を奪った病気を治せる「万病に効く薬」を錬成することが将来の夢。

POINT

ダークファンタジーには明確な区分がなく、「西洋×ダーク」「東洋×ダーク」など、他のジャンルと掛け合わされることが多いです。錬金術士も西洋文化の中で生まれた職業なので、資料として参考にしましょう。

ブラッシュアップして整える

高い志から、成績優秀なキャラクター像をイメージできます。単純に暗さを足すのではなく、キャラクター性を膨らませるデザインに。



本の紙面を整える。文字などは濁してよいが、図や表などが入っているとよりリアルな雰囲気を出せる

周囲の効果は、バランスを見ながら大きさや数を決めて線を整える。アイテムまわりだけでなく、キャラクターのまわりに配置してもよい

優等生でしっかりしたキャラクターの印象にしたいので、衣装はピンと張ったシワのない質感に

フロント



サイド

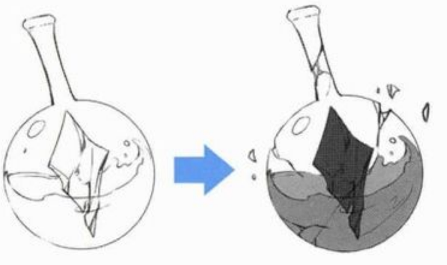


POINT

線をある程度整えたら、トーンでさらにキャラクターを作り上げましょう。ダークファンタジーというテーマや、キャラクターの性格を表現できるよう、ポイントをしぼり衣装に取り入れていきます。

ディテールを詰めて仕上げる

衣装のデザインを仕上げていくとともに、エフェクトのディテールやアイテムの演出効果も整えていきましょう。



フラスコのガラスの質感、中身の液体の質感、さらに錬金材料の鉱石の質感と３つの要素をしっかりと描き分けてディテールを整えることが重要



足元に魔方陣や、衝撃波、地面の破片を描くことで、術の力強さや規模の大きさを表現できる

衣装にゴシック模様を取り入れ、中世のイメージを加える。黒も効果的に使い、キャラクター性を引き立たせる

デフォルメバージョン



目は大きく、キャラクターの性格をアピールするようにデフォルメ。煙や地面の効果は、サイズバランスに注意して描く

POINT

魔方陣や衝撃波を加えるかは好みです。錬金術ではなく魔法色が強くなると感じたら煙や光（影）だけにとどめてもOK。錬金術で錬成中のものを描いてもよいでしょう。

アザーコンセプト

ダークなストーリー部分は踏襲しつつ、ベースとなるジョブとその先のストーリーを変更したキャラクターデザインを紹介します。

薬師

錬金術士ではなく、薬師として将来の夢を追うキャラクター。ファンタジーの世界では医学が未発達であることが多く、薬師が医者の役割を担うこともあります。





鍛冶師

錬金術士育成学校へは行かず、鍛冶屋の跡を継ぐ力強いキャラクター。鍛冶師は肉体労働、かつ火に近いところでの仕事のため、ラフで露出の多い服装になります。

Chapter.1
Lesson 5
ジャンルごとの描き分け

海洋ファンタジーの衣装

大海原を舞台とする海洋ファンタジー。海をまたにかける「海賊」をモチーフからデザインしていきましょう。

モチーフからラフをおこす

ワイルドなイメージとセクシーさを強調した衣装をデザインしていきます。
ボディラインを意識してラフをおこしましょう。

骸骨は帽子にワンポイントであしらう。大きく扱いすぎると不気味さが増してしまうのでバランスよく

武器はサーベルのほか、ピストルでもよい。身幅は細くしてしなやかさを出す



コートやブーツでワイルドな雰囲気を出す。裾が広がるものは、風でなびいている様子を演出できる

モチーフ

モチーフ①：骸骨



モチーフ②：羽根



モチーフ③：剣



POINT

今回はモチーフイメージを抑えめにして衣装に取り入れていきます。この段階である程度イメージがかたまるので、あとは肉付けをしていくイメージで整えていきます。

ブラッシュアップして整える

線を整えながら、キャラクターのボディラインや衣装の質感を決めていきます。モチーフのイメージを崩さないよう、細かな線で表現しましょう。

鍔元の面を生かして装飾を加え、海賊の中でも地位が高いキャラクターであることをアピールする



グラマラスに整えて、セクシーなキャラクターに。露出させたおなかまわりはスリムに描いて、胸元をより強調させる

厚手のブーツをイメージして、シワは少なめに描き、質感を表現。そのぶん、折り目やくぼみはしっかりと描く

フロント



サイド



POINT

線を整える際は、海風になびく帽子の羽根や髪、コートの裾の演出が崩れないように注意しましょう。包み込むような曲線を意識するとよいでしょう。

ディテールを詰めて仕上げる

モチーフデザインを練り直しながら、ブラッシュアップしていきます。大きく構成は変えず、デザインの肉付けをしていくイメージです。





骸骨はセンターに配置を修正し、全体のバランスを見ながら帽子自体のデザインを隠さない程度にサイズを変更。帽子のラインに沿って女性らしいフリルの飾りを足し、デザインを詰める



質感の表現やデザインを詰めながら、動きをさらにつけるために、もう１枚衣装を被せる

全体の要素がまとまったら、衣装やアイテムのディテールを詰めていく

デフォルメバージョン



象徴的な帽子を顔と併せて大きく描く。小さい頭身でも、帽子の羽根、コートでイラストに動きを与えることができる

POINT

衣装の要素を増やしながら全体のバランスを調整します。胸元や首まわり、バックルにも装飾やモチーフを加えて衣装の彩りを増やし、女性らしさを演出しましょう。

アザーコンセプト

モチーフイメージを変えたデザインを見ていきましょう。キャラクター像にも変化が出てきます。

船長よりも頭脳派なイメージが強いので、衣装はしっかりとした着こなしに描き、野蛮さよりもスタイリッシュさを演出

モチーフ変更A

骸骨ではなく、舵輪や錨をモチーフとして加えて航海士風の海賊に。武器の代わりに望遠鏡などの道具を持たせるとよいでしょう。



航海士は海図を見ることから、鞄からはみ出して描くことでよりキャラクター性を強調できる



装飾類を少なくすることで質素な感じとなるので、海賊の下っ端感を演出

モチーフ変更B

剣を銃に換え、コルセットやブーツを基調とした衣装で軽さを表現。海賊の中でも子分のようなキャラクター像になります。

宝箱を踏みつけるワイルドなポーズで、野蛮な雰囲気をより一層引き出すことができる

オカルトファンタジーの衣装

魔術や心霊的な要素がより色濃く演出されるオカルトファンタジー。その特徴を「ネクロマンサー」の描き方で見ていきましょう。

モチーフからラフをおこす

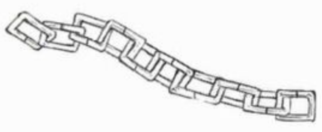
P50の「海賊」と同じく骸骨をモチーフにしています。ここではより不気味さを出すため大きく取り入れてみましょう。

モチーフ

✢モチーフ①：骸骨

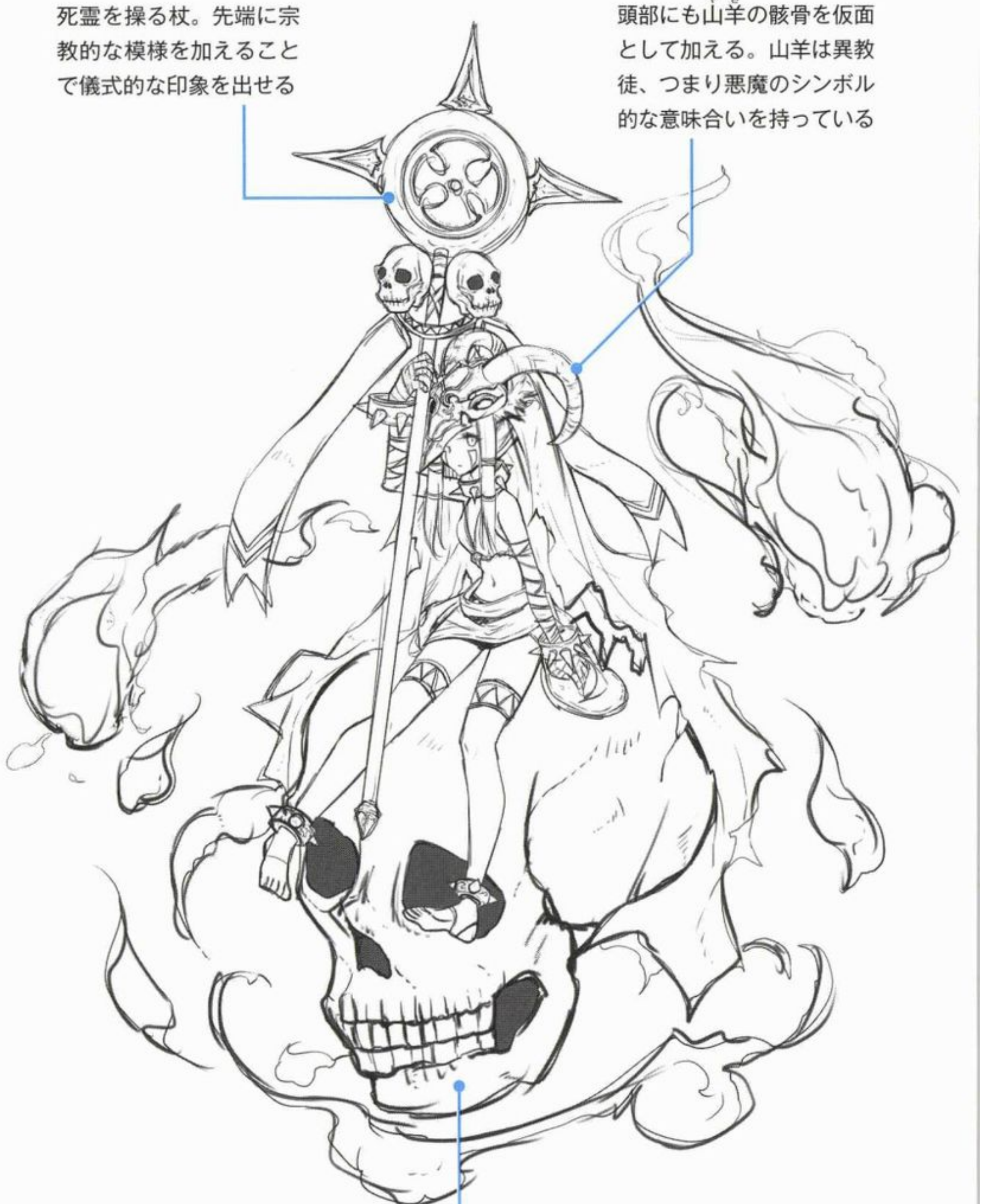


✢モチーフ②：鎖



✢モチーフ③：炎



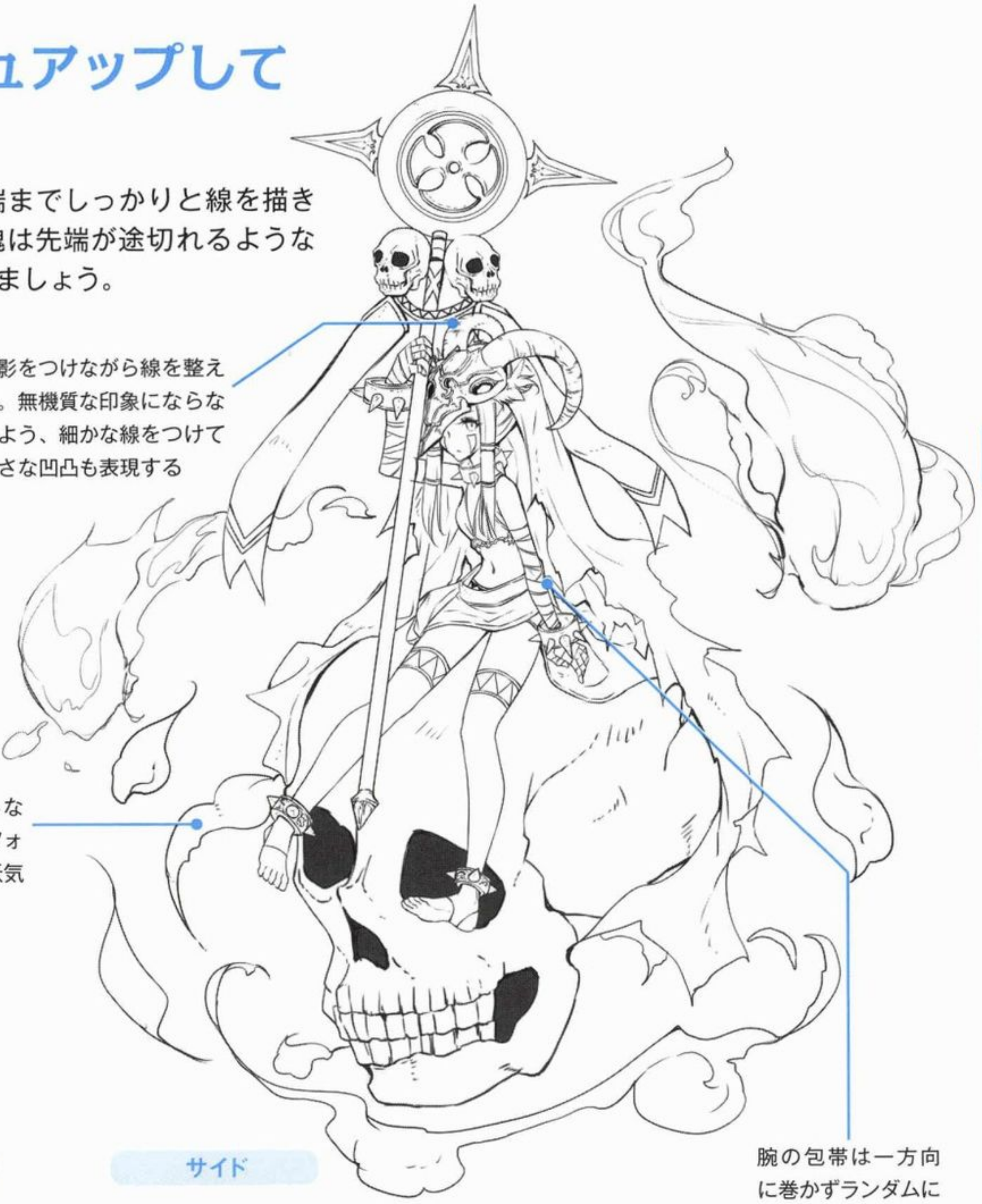


POINT

モチーフの鎖は手錠のような装飾品として描き、死霊とのつながりや束縛的なイメージを演出します。モチーフが大きいので、キャラクター自身を幼く描きギャップを出しています。

ブラッシュアップして整える

物質的な杖や仮面は先端までしっかりと線を描きます。逆に精神的な人魂は先端が途切れるようなフォルムを意識して整えましょう。



陰影をつけながら線を整える。無機質な印象にならないよう、細かな線をつけて小さな凹凸も表現する

細い線で立体感を残しながら、ゆらめくようなフォルムと、まとわりつく妖気をイメージして描く

腕の包帯は一方向に巻かずランダムにして、キャラクターに少しちぐはぐな印象を与える

フロント



サイド

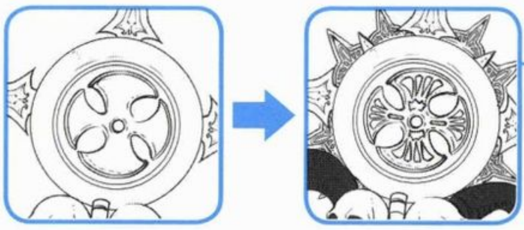


POINT

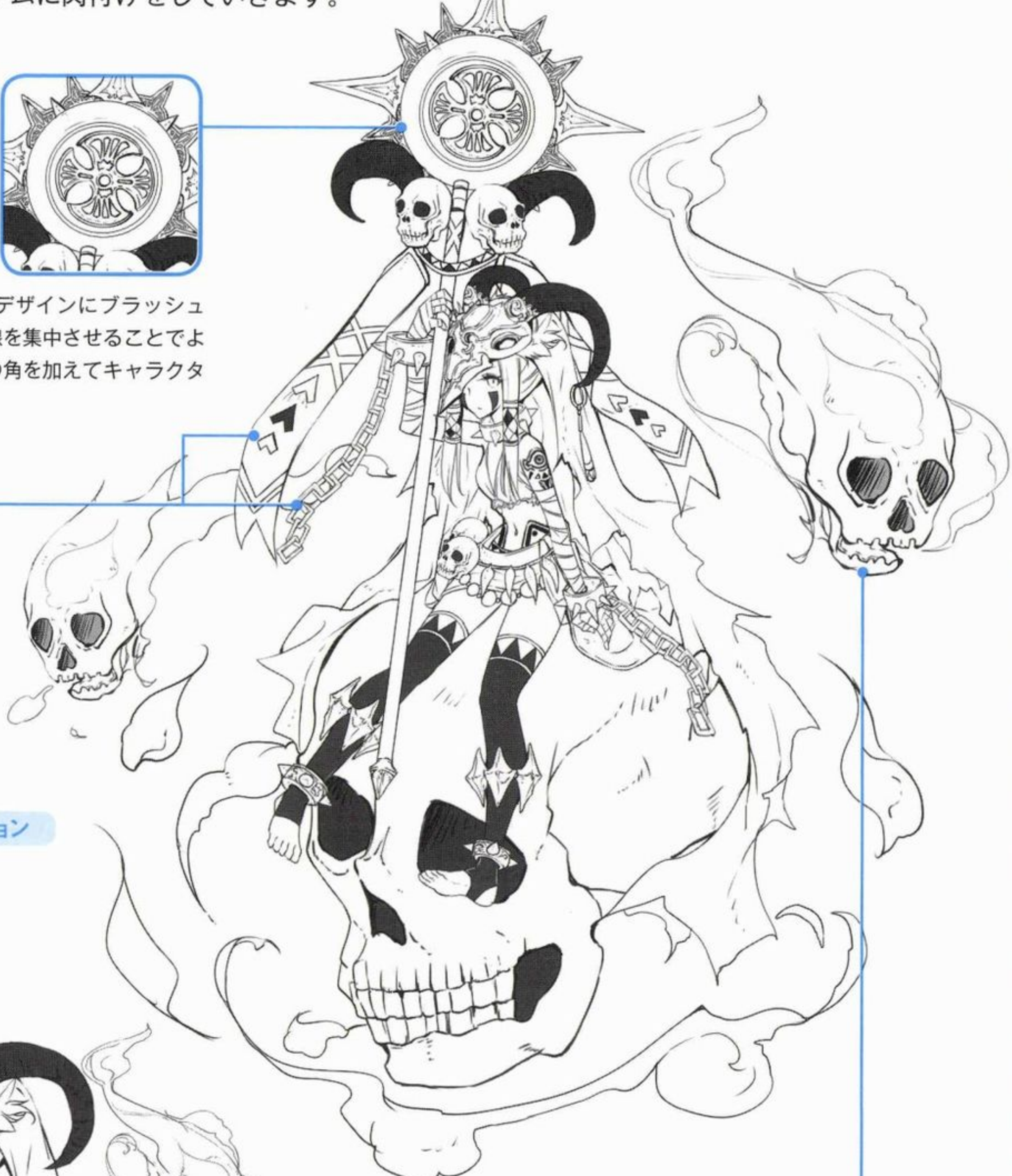
硬い質感を持たせたい要素と、柔らかい質感を持たせたい要素を描き分けることがポイントになります。硬い質感は凹凸の影やシワを直接的に、柔らかい質感は曲線的に表現するとよいでしょう。

ディテールを詰めて仕上げる

キャラクター以外のモチーフが大きいので、そちらに見劣りしないよう、衣装やアイテムに肉付けをしていきます。



象徴的な杖は、より禍々しいデザインにブラッシュアップ。細かな模様を加え、線を集中させることでより印象的になる。さらに山羊の角を加えてキャラクターとの関連性も強める



モチーフである鎖の要素をさらに加え、冷たく攻撃的な印象に。杖の飾りには模様を描き、デザインを詰めていく

キャラクターを取り巻く炎にも骸骨の顔を加え、使い魔のような印象に仕上げる

デフォルメバージョン



肉付けしていく際は、やりすぎてしまうと最初に決めた全体のバランスが崩れてしまうので注意。キャラクターの腰を境に、上下のボリュームバランスを見ながら描くとよい

POINT

モチーフを大きく描き、デザインの特徴を引き立てる。やはり上下のバランスが大事だが、頭が大きくなるぶん、基準を首元まで引き上げて見る

アザーコンセプト

東洋風、西洋風それぞれのテイストを足したデザインのバリエーションを紹介します。モチーフも併せて変更するとよいでしょう。



振り袖風にして着物っぽさを出しつつ、少しラフな感じにまとめてセクシーなキャラクターに

2本の角は鬼、お面はきつねを描き、より和風な雰囲気で妖怪（死霊）とのつながりを演出している

モチーフ変更A

和装の要素を加えたバージョン。骸骨の代わりに大きな巻物を特徴として描き、陰陽師の要素を大きく取り入れています。



哀愁のある表情にすることで、死をつかさどる暗さとミステリアスな雰囲気を醸し出している

鎌は体よりも大きく見せることでギャップをつくることができる。装飾も禍々しくデザインし、妖しい雰囲気を出す

モチーフ変更B

洋風ドレスの要素を加えたバージョン。こちらは大鎌を持たせ、死神のようなデザインにして不気味さを演出。

Chapter.1

Lesson 7

ジャンルごとの
描き分け

スチームパンクの衣装

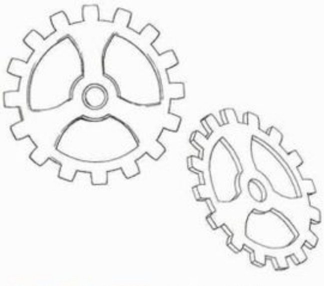
蒸気機関文化が広がる世界観が特徴のスチームパンクジャンル。「賞金稼ぎ」のキャラクターをベースに衣装を描いていきます。

モチーフからラフをおこす

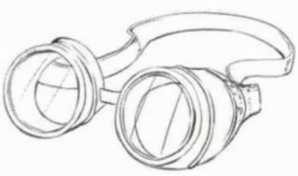
スチームパンクは西洋衣装をベースに、モチーフを取り入れていくイメージで描いていくとよいでしょう。

モチーフ

モチーフ①：歯車

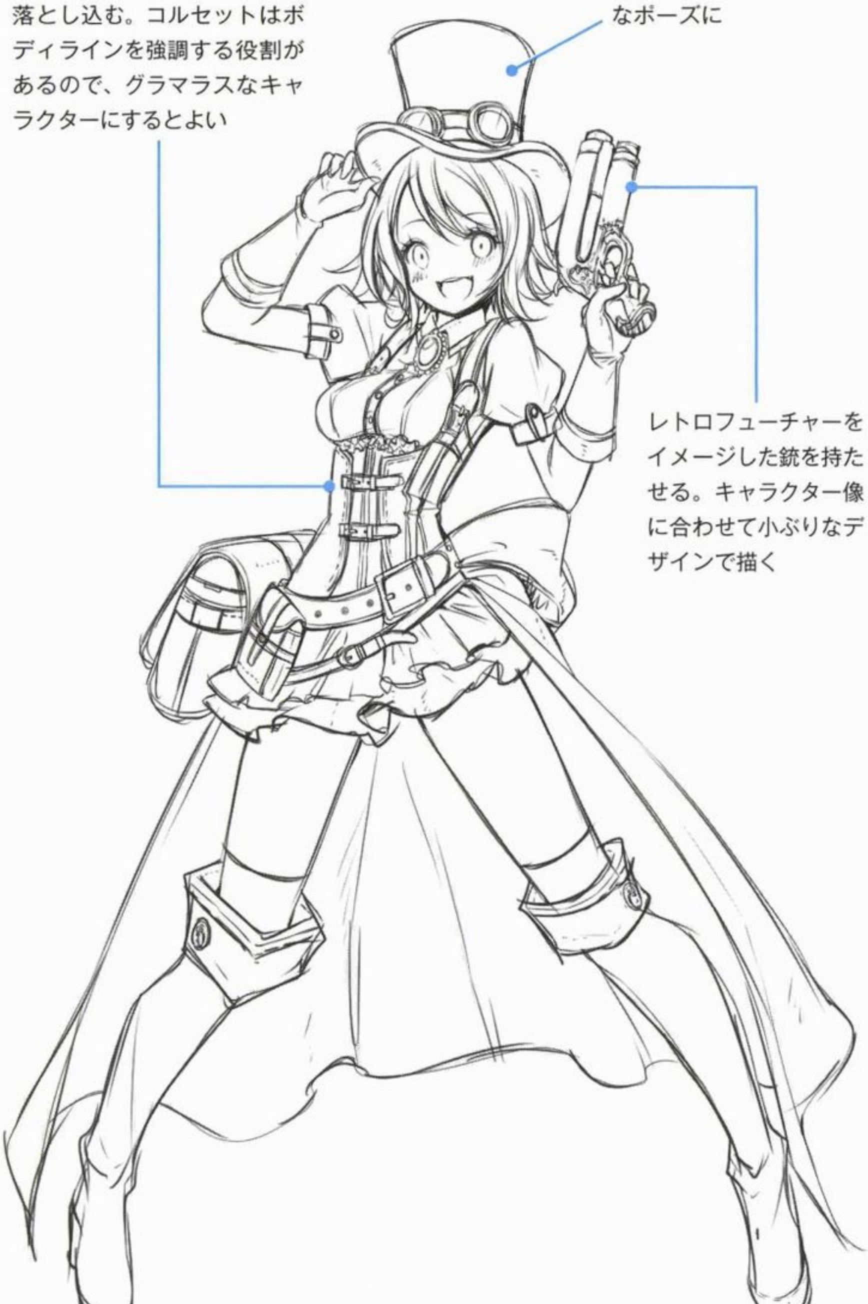


モチーフ②：ゴーグル



モチーフ③：レザー





POINT

スチームパンクの衣装はある程度固定されたイメージもあるので、その特徴さえ覚えれば描きやすいジャンルです。ゴシックの要素やカジュアルな要素を加えてオリジナリティを出していきましょう。

ブラッシュアップして整える

目を引きやすい体の中心をメインに、衣装の細部までしっかりと線を描いて衣装のディテールを表現しましょう。



フロント



サイド

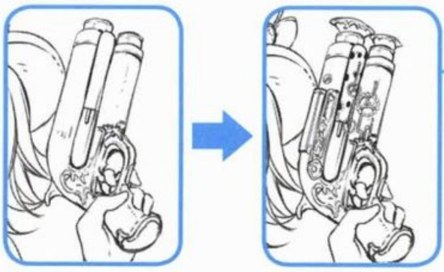


POINT

キャラクターの衣装がどんな要素によって構成されているか。またそれぞれの重なり、影響によって生まれるシワなど、しっかりとイメージをかためて描くことがポイントです。

ディテールを詰めて仕上げる

衣装に模様を加えるイメージでデコレーションしていきます。表情に合わせてかわいらしく仕上げていきましょう。



メカニックのディテールアップは、スチームパンク衣装の重要なポイント。モチーフの歯車を落とし込みながら、細部まで描き、魅力的なアイテムに仕上げる



鞄の中に稼いだ賞金や、丸めた賞金首の張り紙を追加する。鞄からあふれるように描き、腕利きの賞金稼ぎであることをアピール

腰布をドレスのようなデザインに修正し、かわいらしく、さらに動きのある衣装に。併せてシワも描き、ディテールを詰める

デフォルメバージョン



チャームポイントのシルクハットは、より目立つように大きく。線が細かくなりすぎるので、省略する箇所を見極めて描く

POINT

表情に合わせて衣装のデザインを見直しつつ、模様を描き込んでいきましょう。賞金稼ぎという荒々しい職業ですが、キャラクター像を重視して雰囲気に合わせた衣装にしましょう。

アザーコンセプト

モチーフは大きく変更せず、取り入れる衣装イメージを変えてみましょう。
キャラクターの設定にも違いを出すことができます。

モチーフ変更A

銃を大きな大砲に換えて空賊のイメージに。やはり歯車のモチーフを取り入れ、メカニックな印象を与えつつ、衣装はより動きやすいズボンスタイルに変更しています。



空賊は文字どおり空を縄張りとしているため、ゴーグルとヘルメットを衣装として描くことでイメージを膨らませられる

単純な金属の筒ではなく、機械仕掛けで細工されていることがわかるように描く



機械仕掛けの時計は、スチームパンクの代表的なアイテム。衣装のワンポイントに入れることで特徴を出せる

モチーフ変更B

より大人っぽいドレスの衣装にして貴族の雰囲気に。武器は表に出さず、上品さを演出するアイテムを代わりに持たせるとよいでしょう。

膝下から裾が広がるマーメイドドレス風。お尻から太ももまでがタイトになるのでボディラインを見せやすい

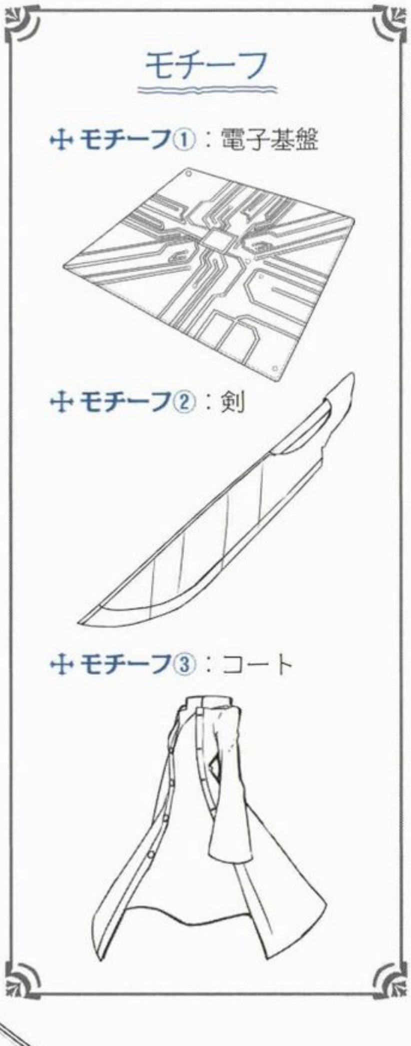
サイバーパンクの衣装

ネット文化が繁栄した近未来、あるいは宇宙を舞台とするような世界が特徴です。そこで活躍する「エージェント」を描いていきます。

モチーフからラフをおこす

ネットテクノロジーを基盤とした世界観をイメージしつつ、ファンタジーの要素を薄れさせないようバランスよくデザインすることが重要です。





POINT

ここまで紹介してきたファンタジーは、歴史軸で見ると現実世界より昔の文化が反映されていますが、サイバーパンクは未来の要素を反映します。アイテムなどは想像力を働かせて自由にデザインしましょう。

ブラッシュアップして整える

各要素の特徴的な部分を引き立たせます。全体的に硬く、機械的なイメージにするとよいでしょう。

フロント



サイド





POINT

全体的にシンプルな衣装になりやすいので、アイテムを象徴的に描きましょう。要素を追加できる箇所はこのあと、ブラッシュアップして整えていきます。

ディテールを詰めて仕上げる

ベースができあがったら、装飾品やアイテムのデザインをメインにブラッシュアップしていきましょう。





髪どめはデザインを加えてかわいらしさを出しながら、インカムを追加してキャラクター像をより印象的にする。髪どめのデザインと対比させてギャップも演出できる



武器に合わせて衣装もデコレーション。フォーマルな雰囲気をイメージしながら、バランスも整えるように肉付けしていく

剣をより大きくデザイン。細部まで機械的な表現を描き込み、近未来の世界観をアピールする

デフォルメバージョン



頭部が大きくなったぶん、より表現を印象づけられるよう描く。武器はインパクトが薄れないよう、デフォルメ時のサイズ感に注意

POINT

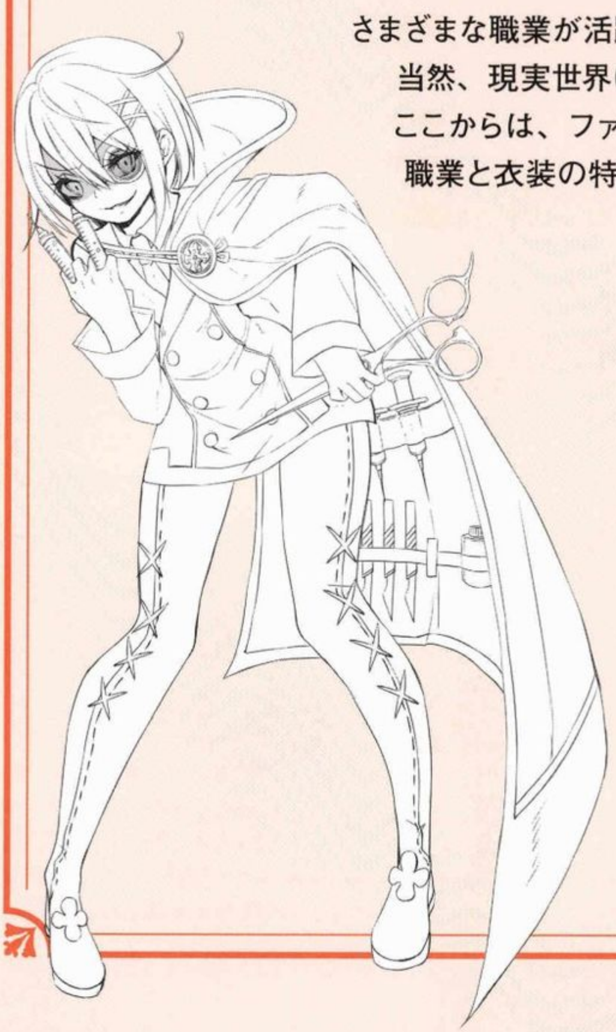
生身の人間ではなく、アンドロイドやサイボーグの設定があれば、ここで要素を取り入れつつブラッシュアップしていきましょう。全体的に曲線よりも直線的に描くとよいでしょう。



Chapter.2

各ファンタジーの主要な職業

さまざまな職業が活躍するファンタジーの世界。
当然、現実世界には存在しないものも。
ここからは、ファンタジージャンルごとの
職業と衣装の特徴を見ていきましょう。



西洋ファンタジーの職業

西洋文化をベースとするファンタジーの職業は、鎧などの「剛」、衣服などの「柔」、この2つの質感イメージの組み合わせが重要です。

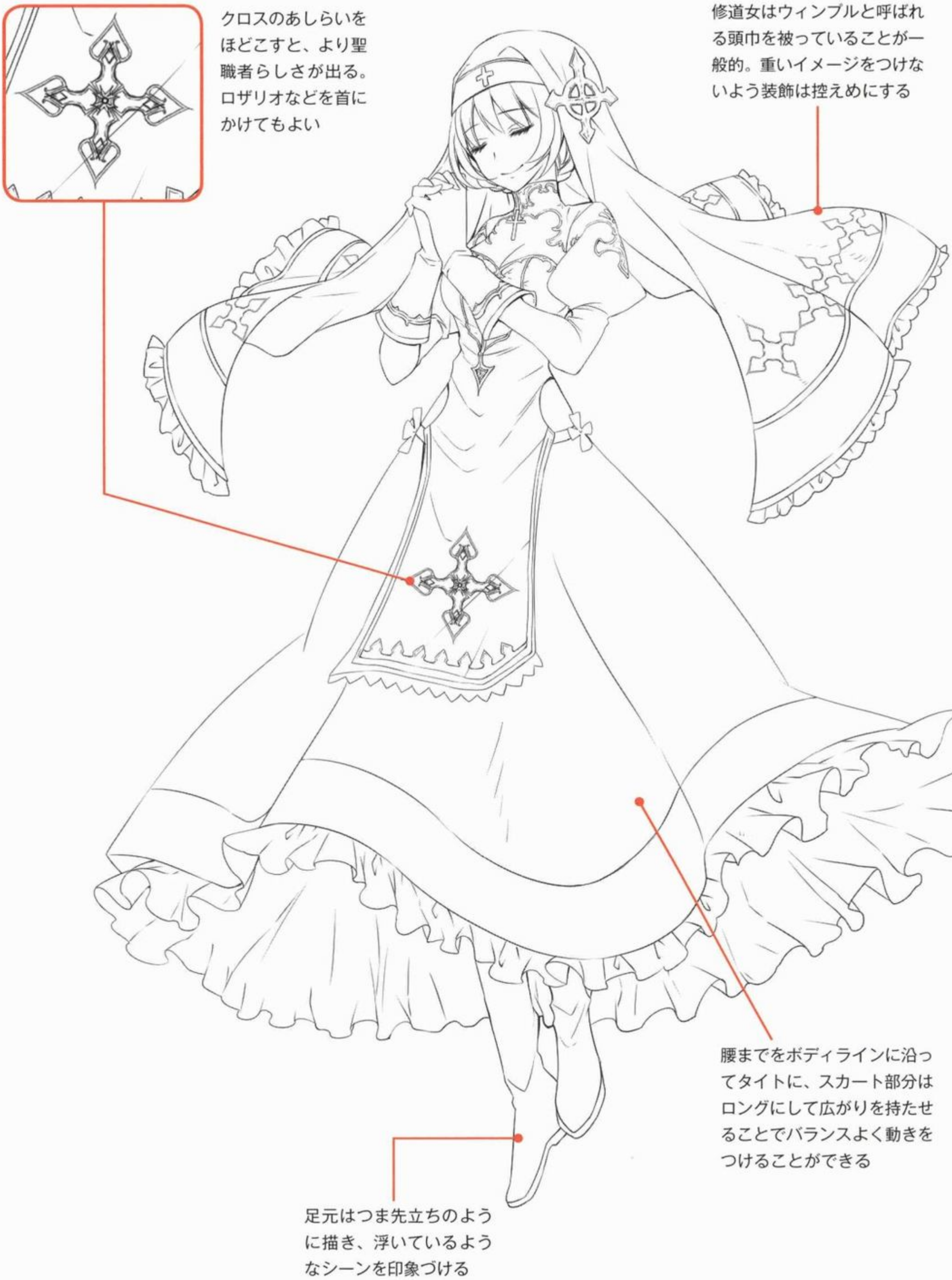
職業1：銃士

銃士とはその名のとおり、銃で武装した兵のこと。騎乗した際は、銃が火を噴くことから竜騎兵とも呼ばれます。



職業2：シスター

さまざまなジャンルに登場するシスターは、西洋ファンタジーを代表する職業のひとつ。押さえるべきポイントをここで紹介します。



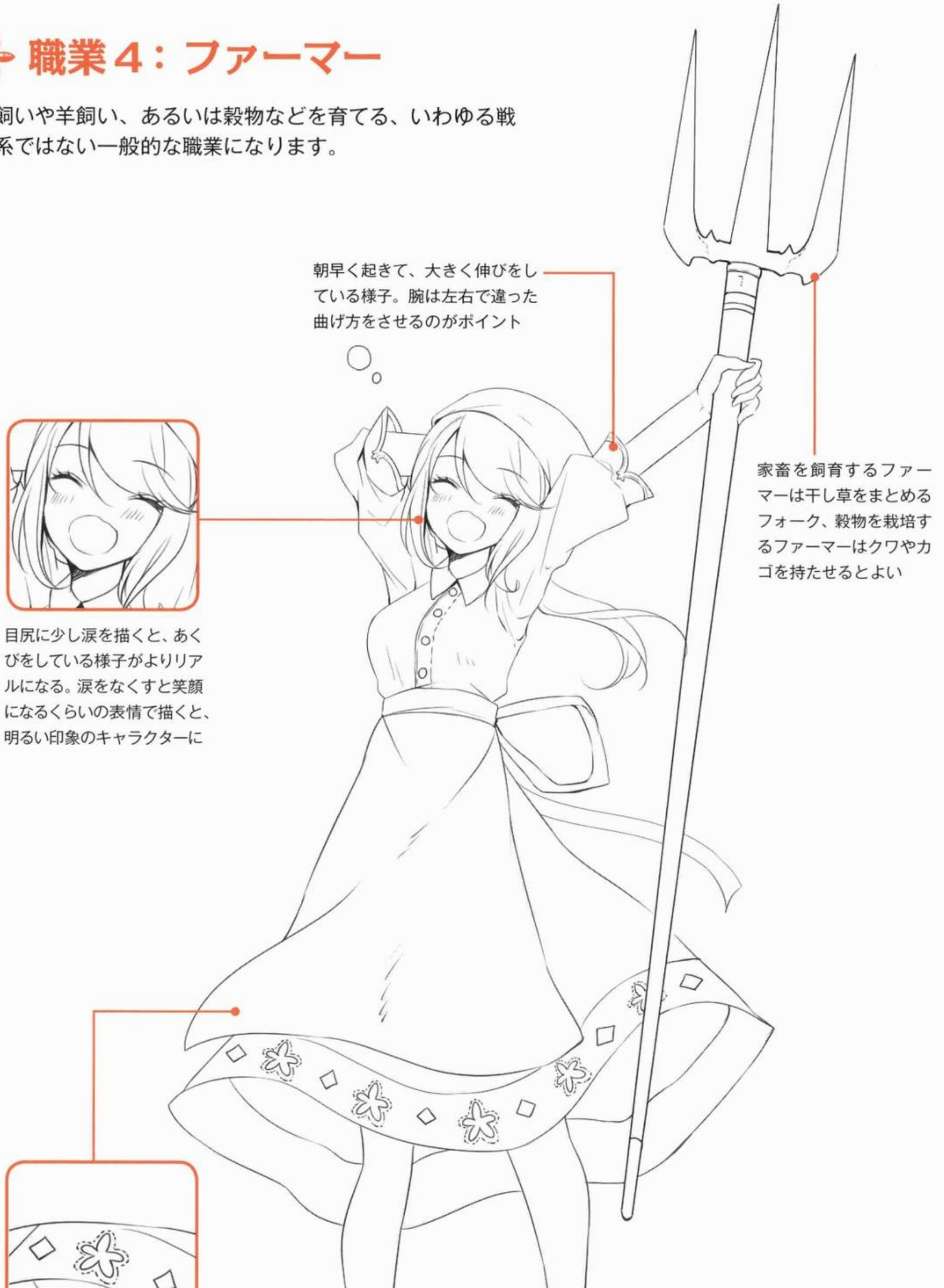
職業3：吟遊詩人

リラと呼ばれる小さなハープを持つイメージが強く、これはギリシャ神話の音楽の神、ヘルメスを由来とする説があります。



職業4：ファーマー

牛飼いや羊飼い、あるいは穀物などを育てる、いわゆる戦闘系ではない一般的な職業になります。

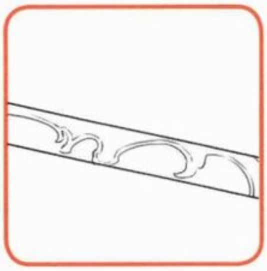


東洋ファンタジーの職業

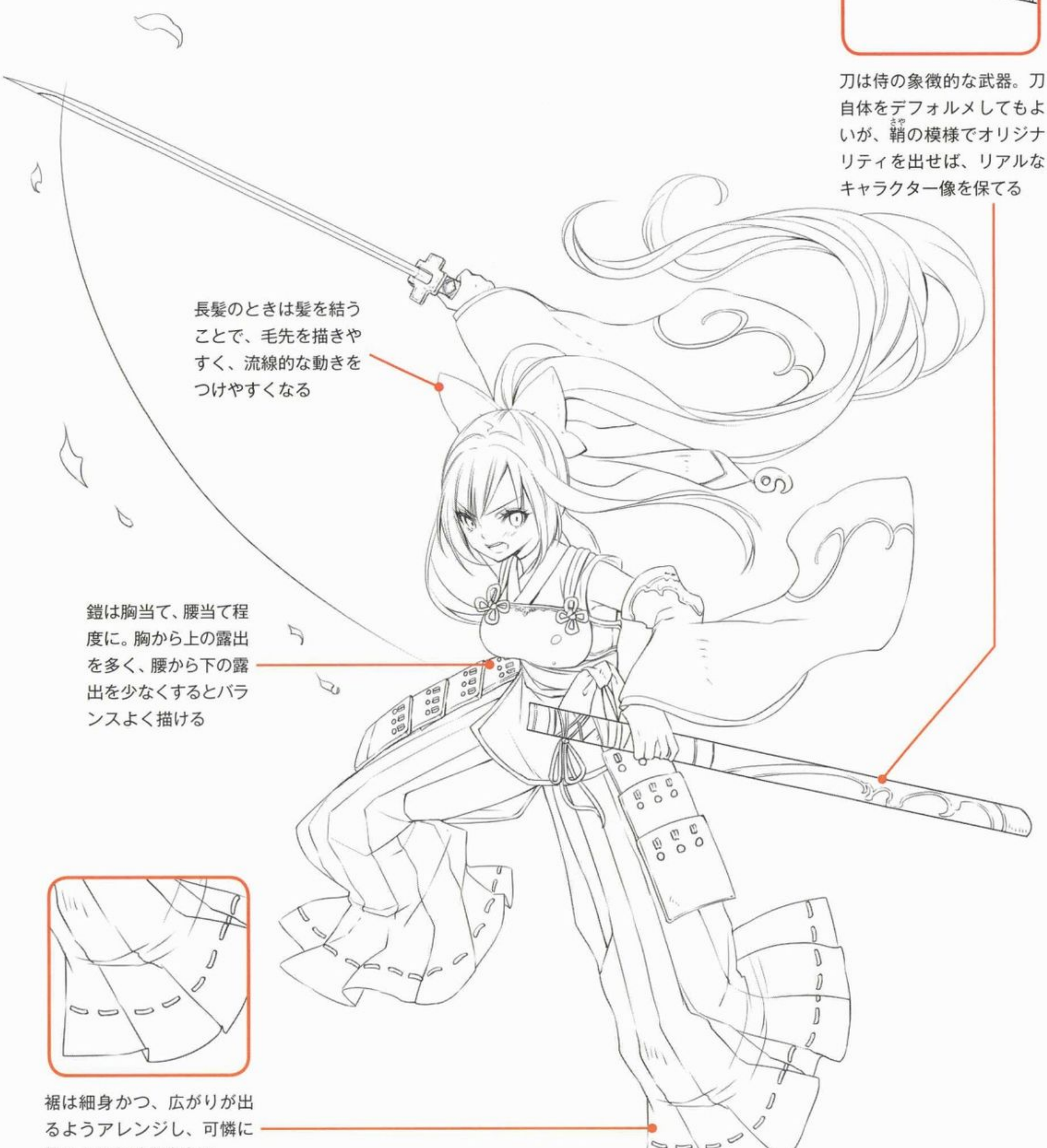
和風、中華風など、さらに世界観を分けることができるので、その特徴をうまく取り入れつつ描くことを意識しましょう。

職業1：侍

男性イメージの強い侍は、露出を増やして軽やかさを出しましょう。武器は薙刀（なぎなた）や弓を持たせてもよいでしょう。



刀は侍の象徴的な武器。刀自体をデフォルメしてもよいが、鞘（さや）の模様でオリジナリティを出せば、リアルなキャラクター像を保てる



長髪のときは髪を結うことで、毛先を描きやすく、流線的な動きをつけやすくなる

鎧は胸当て、腰当て程度に。胸から上の露出を多く、腰から下の露出を少なくするとバランスよく描ける

裾は細身かつ、広がりが出るようアレンジし、可憐に舞うような動きを表現

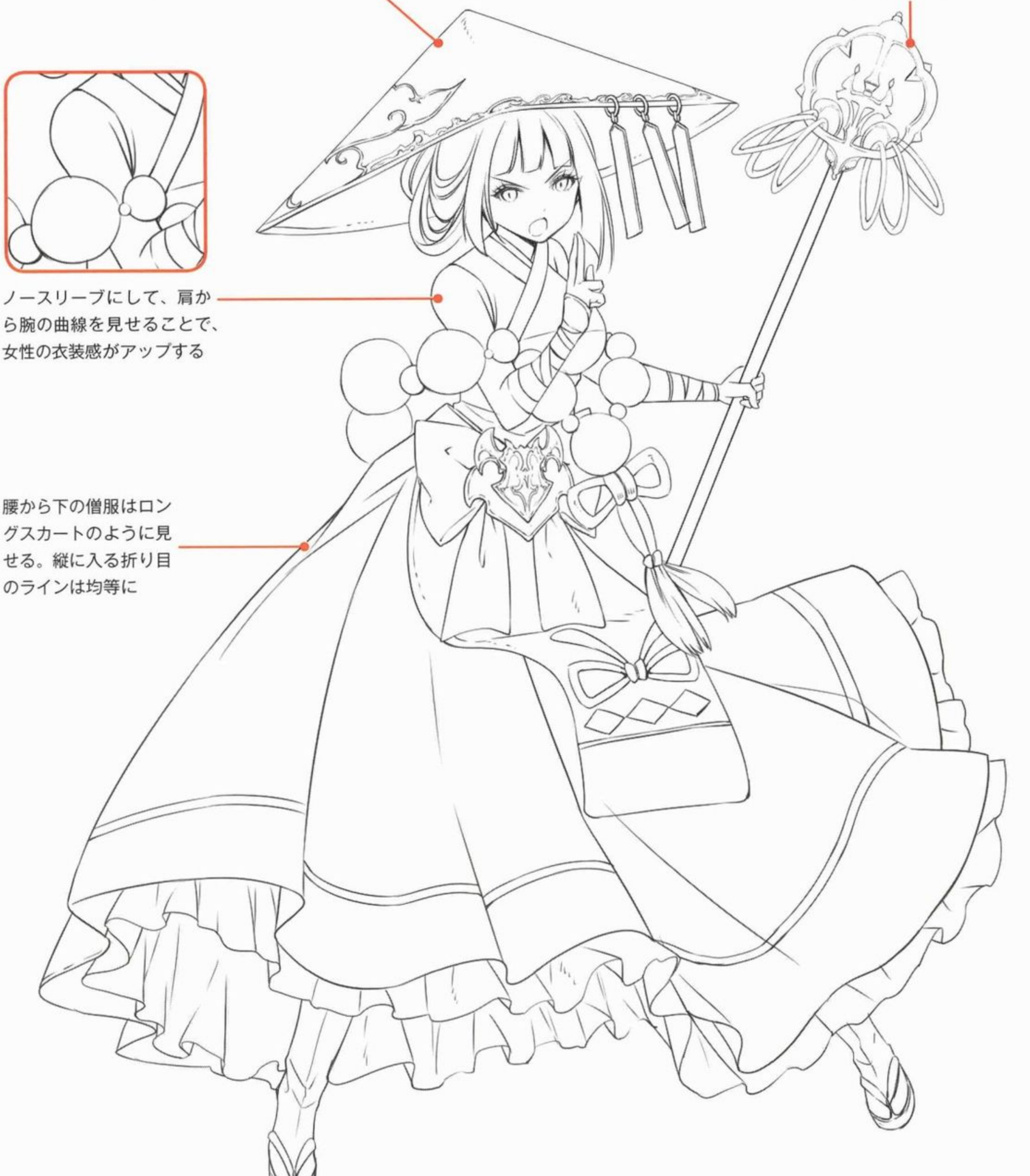
職業2：僧侶

和風、中華風問わず登場する機会の多い僧侶。やはり男性イメージが強いですが、ポイントを押さえれば女性らしさも描き込むことができます。



錫杖の先には6個、あるいは12個の輪がつく。先端をデザインするときは、この輪を加味して重い印象にならないように注意するとよい

笠もキャラクターの魅力をアップさせる大事なアイテム。広い面を生かして模様を描いたり、装飾品を加えてもよい

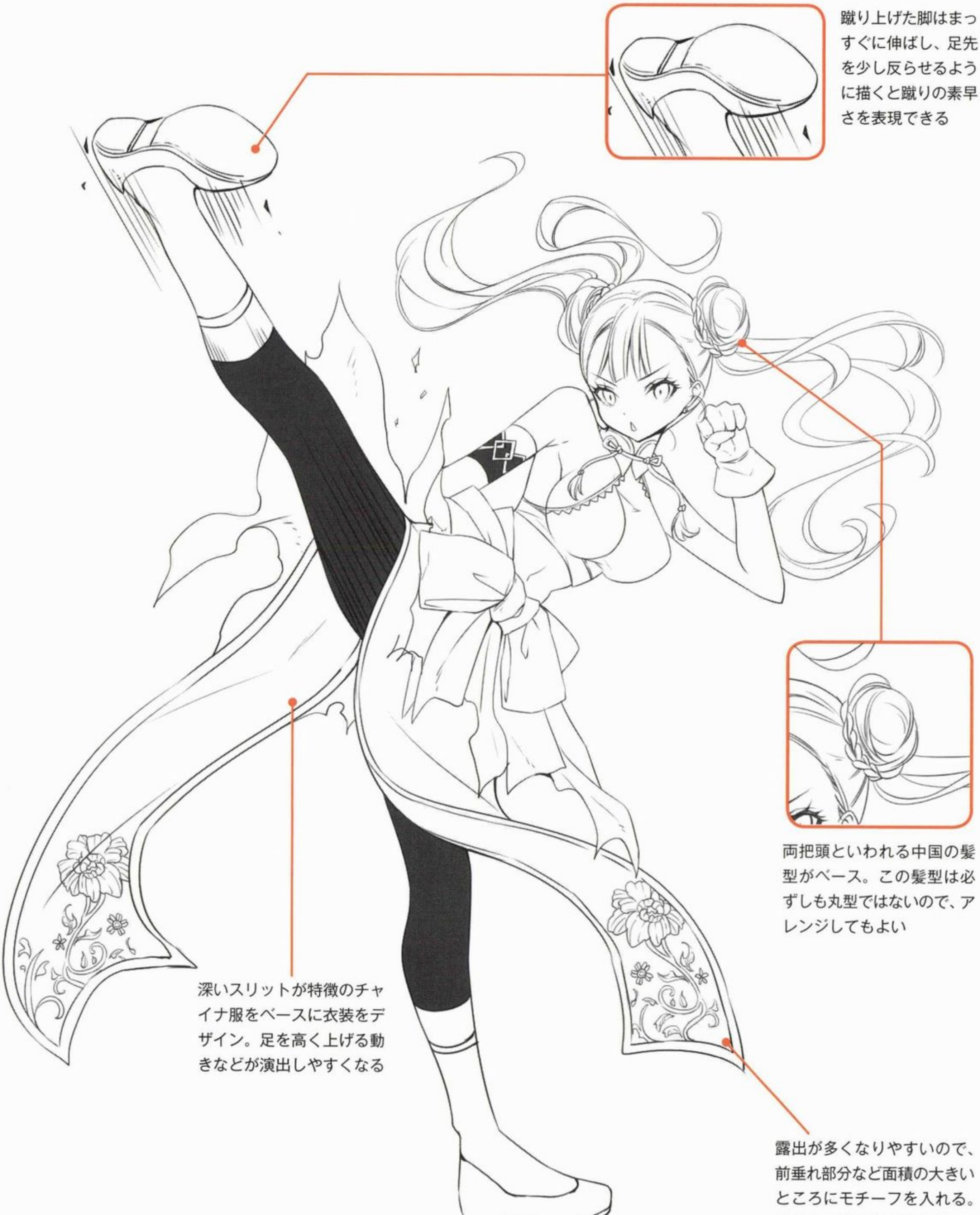


ノースリーブにして、肩から腕の曲線を見せることで、女性の衣装感がアップする

腰から下の僧服はロングスカートのように見せる。縦に入る折り目のラインは均等に

職業3：拳法家

素手で戦う拳法家の衣装は軽やかさが重要です。ベースはチャイナ服ですが、袴をベースとしてもよいでしょう。



職業4：流浪人

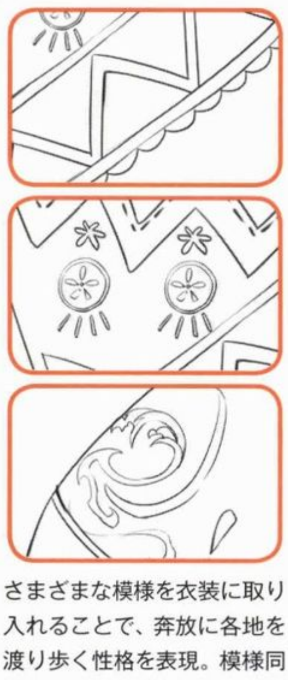
各地を放浪する流浪人は、衣装の自由度も高い職業です。持たせるものによって、商人風、侍風と描き分けることができます。



笈と呼ばれる木箱や和傘を持たせる。武器を持たせる場合は刀袋などに入れるとよい

風車やキセルは自由人のイメージを持たせることができる

足元は脚半を巻き、長距離を移動するキャラクターであることを印象づける



さまざまな模様を衣装に取り入れることで、奔放に各地を渡り歩く性格を表現。模様同士がケンカしないよう、バランスよく描くことが重要

Chapter.2

Lesson 3

各ファンタジーの主要な職業

中東ファンタジーの職業

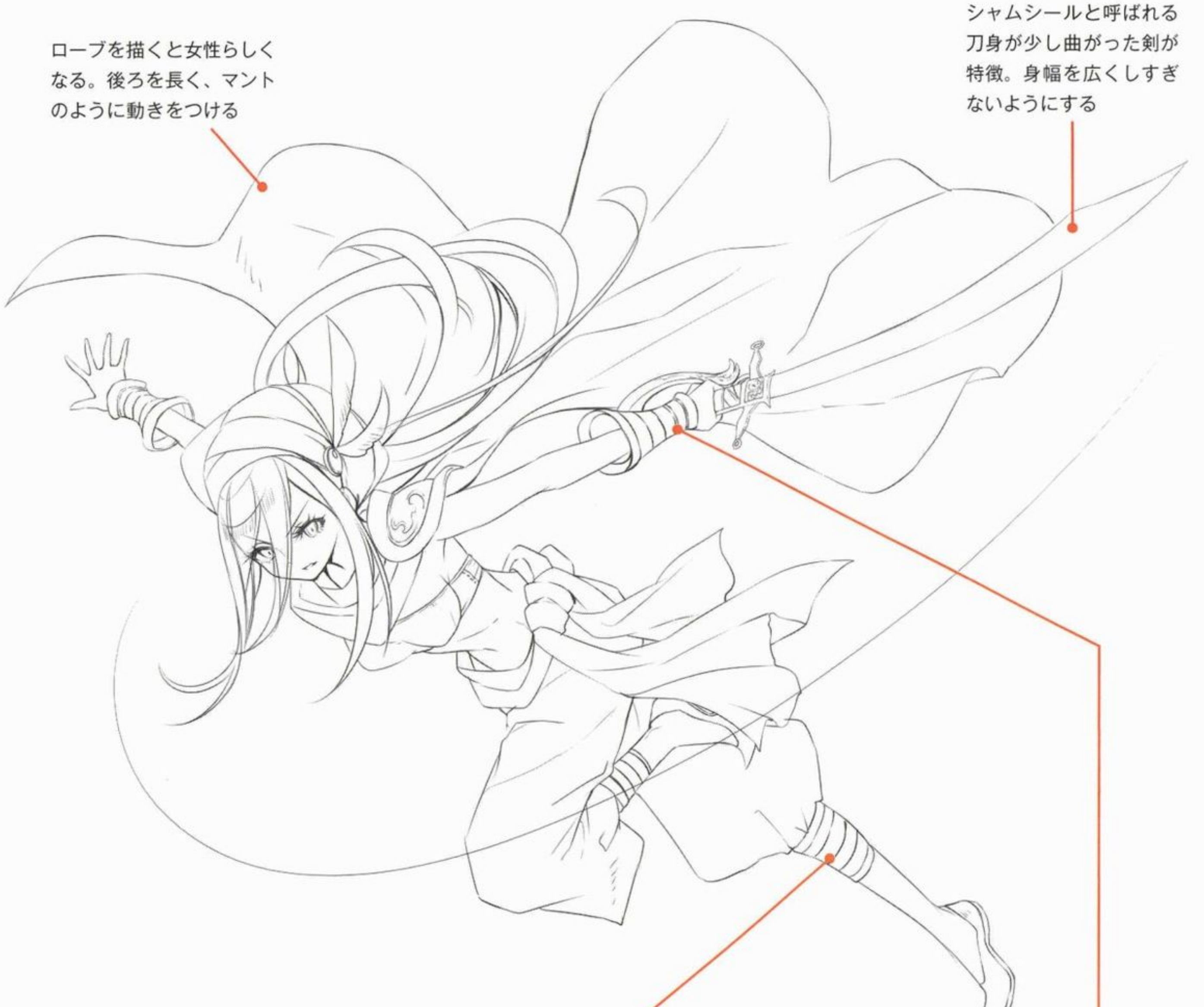
独特な職業が多い中東ファンタジー。気温の高い土地に住む人らしく、薄手の衣装と露出のバランスを見ながらデザインしましょう。

職業1：宮殿騎士

王族の宮殿を守護する騎士。西洋ファンタジーのナイトにあたりますが、重装備にはせず、武器にも特徴を持たせることがポイントです。

ローブを描くと女性らしくなる。後ろを長く、マントのように動きをつける

シャムシールと呼ばれる刀身が少し曲がった剣が特徴。身幅を広くしすぎないようにする





脚まわりの衣装はアラジンパンツがベース。ふくらはぎあたりで締めるようにすると、細さと曲線が出せる



バングルを連ねた籠手のような装飾品で特徴を出す。宝石などでさらに飾りをつけてもよいが、宮殿に仕える者としてここでは控えめに

職業2：呪術師

中東ファンタジーにおいて黒魔法使いのような役割を持ちます。妖しさを前面に出しつつ、露出を増やしてセクシーに見せましょう。



神秘的な力を持つ象徴として、宝石をワンポイントで装飾品に組み込む。大きすぎると高貴なイメージが強くなってしまうので、控えめに描くとよい



呪術をかけるときに使う媒体。禍々しさを出すために、まわりにオーラや靄を描くとよい

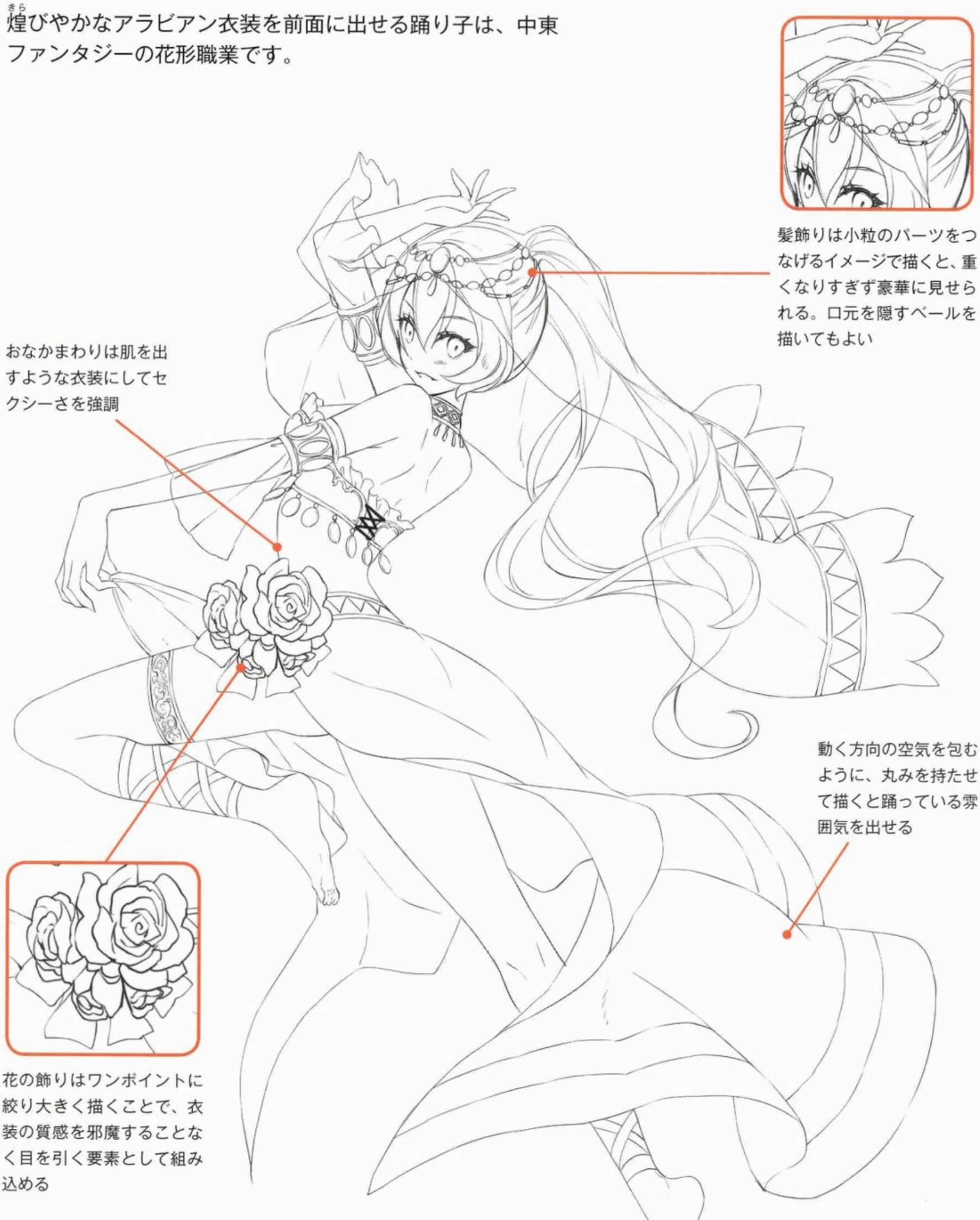
少し浮いているようにつま先を伸ばし、術者のまわりにもオーラを描くと、呪文を唱えている様子を強調できる



鎖などの金属の装飾品を描く際は、服装とのバランスが大事。パーツが大きくなりすぎないように注意する

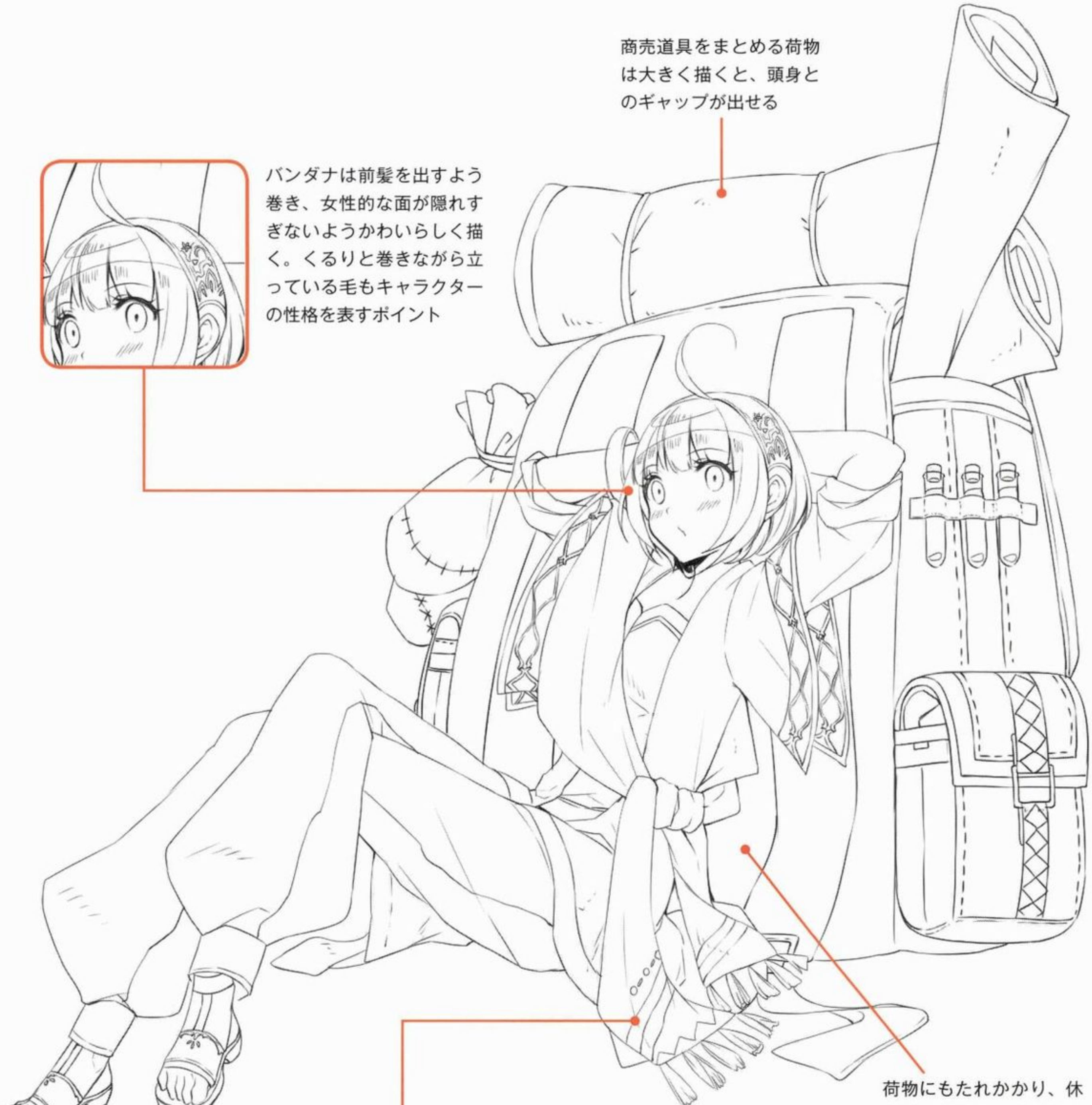
職業3：踊り子

煌びやかなアラビアン衣装を前面に出せる踊り子は、中東ファンタジーの花形職業です。



職業4：商人

街の露天商や砂漠を渡る旅商人。ボーイッシュに描くことでたくましさと、どこか狡猾（こうかつ）な雰囲気を持たせることができます。



商売道具をまとめる荷物は大きく描くと、頭身とのギャップが出せる

バンダナは前髪を出すよう巻き、女性的な面が隠れすぎないようかわいらしく描く。くるりと巻きながら立っている毛もキャラクターの性格を表すポイント

荷物にもたれかかり、休んでいる様子。手や脚のポーズでキャラクター性を出す

日光の下にいることの多い商人は露出を控えめに。砂嵐や日光を避けるためのローブを描くと、よりリアルなキャラクターになる

ダークファンタジーの職業

地理的な区分がないため、さまざまな職業を登場させることができます。
その独特な雰囲気を演出しやすいキャラクターをここでは紹介します。

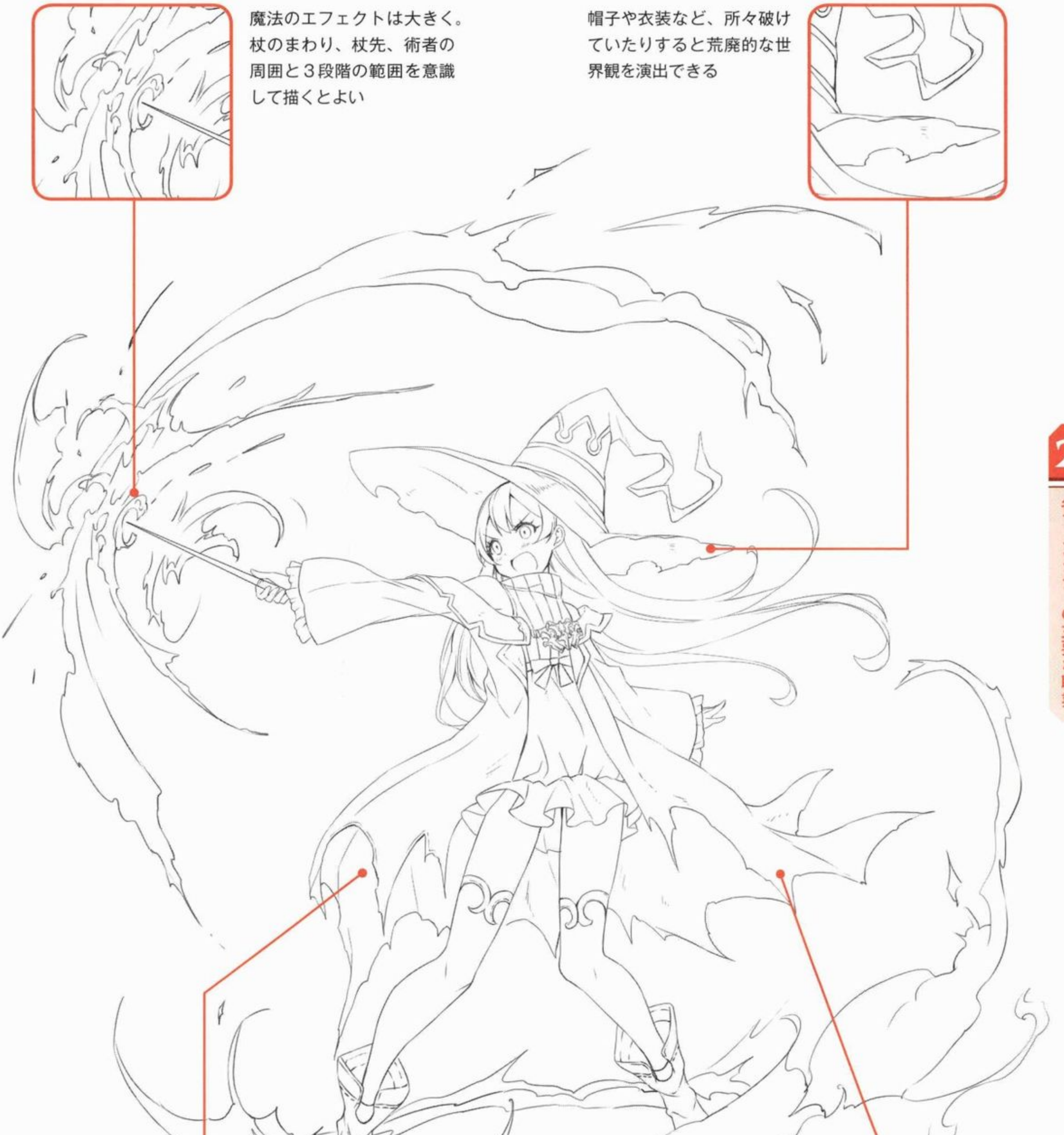
職業1：暗黒騎士

敵役、あるいは闇の力を使う、ネガティブなキャラクター性を持つなど、通常のナイトとは異なる職業です。



職業2：黒魔導師

ファンタジーの世界ではおなじみの魔法使いも、テイストを合わせ、より攻撃的な魔法を使う黒魔導師として描いてみましょう。



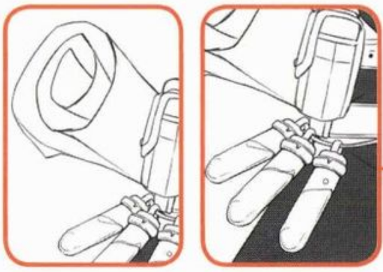
職業3：学者

知的かつ、どこかミステリアスな雰囲気が特徴の学者。メガネや本などのアイテムで、より雰囲気を立たせてみましょう。

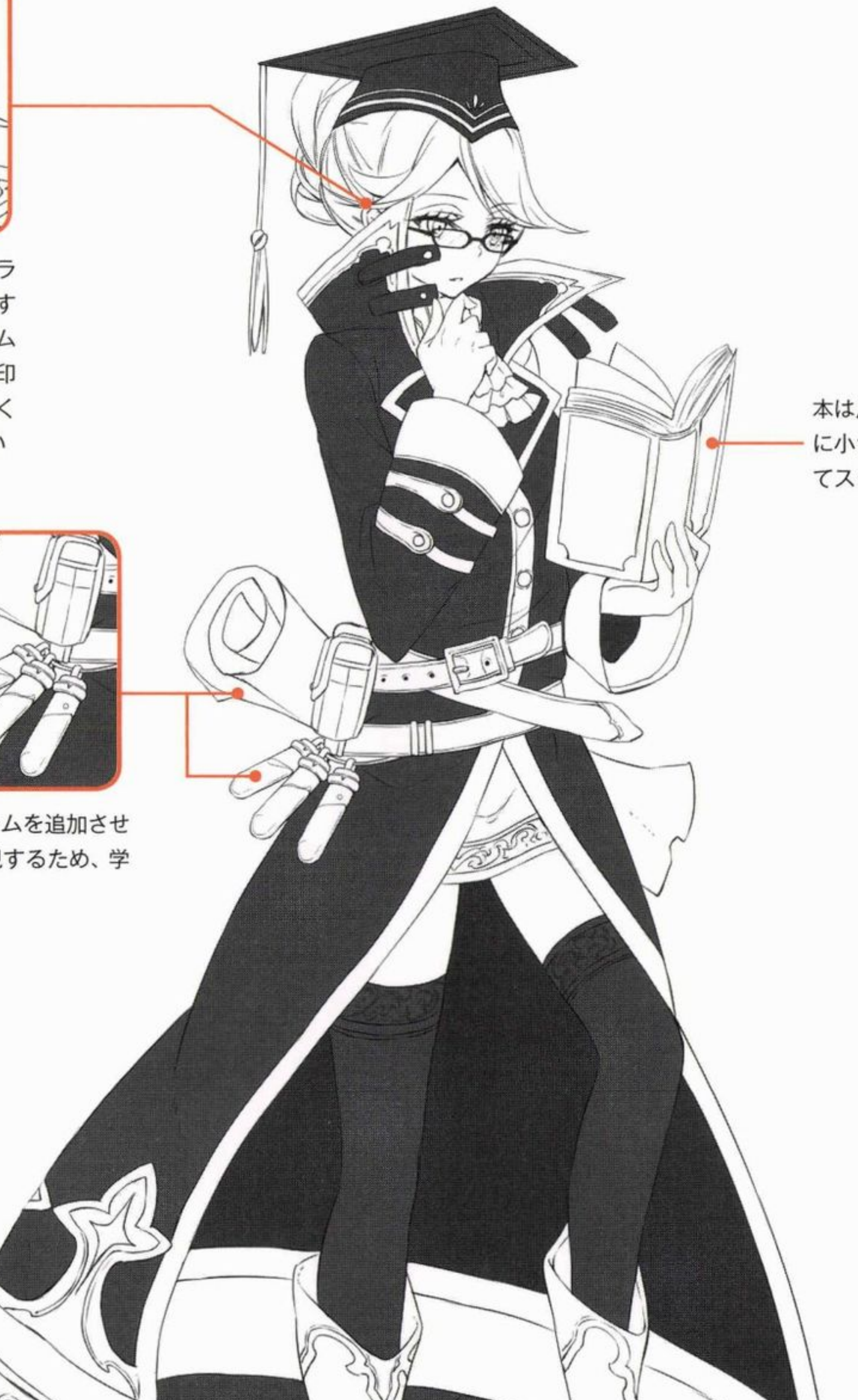


メガネをつけ、知的なキャラクターの印象をより強くする。メガネの形状やフレームの厚さなどによって、また印象が変わってくるので、いくつかパターンを試すとよい

本は片手におさまるように小さく、少し縦長にしてスタイリッシュに



腰ベルトをつけるとアイテムを追加させやすい。学者らしさを表現するため、学術書や試験管などを描く



コートやブーツに紋章を入れると、宮廷学者のイメージを加えることができる

職業4：メイド

おなじみのメイドも、ダークな雰囲気に合わせてゴシック調に。モチーフを衣装に加えることでキャラクター性をより立たせることができます。



コルセットに、蜘蛛の巣をモチーフとして取り入れる。髪どめも蝙蝠の羽のようにしてほどよく不気味に



無表情にせず、口元は少し笑みを加え妖しげに見せる

蜘蛛の巣のデザインに合わせて、足元にも同じ網状のあしらいを加えて全体のバランスを整える



スカートを持ち上げ、軽く会釈している様子。指先で持ち上げたところからシワをのばし、脚はスカート内で交差させる

Chapter.2

Lesson 5

各ファンタジーの主要な職業

海洋ファンタジーの職業

海にちなんだ職業が多く、南国のイメージや水のイメージを衣装に取り入れると、より雰囲気が出せます。

職業1：水兵

水兵服や水兵帽をメインにかわいらしく描きましょう。まだ見習い、あるいは訓練学校に通うようなキャラクターイメージです。



水兵帽は左右に折り目がくる。船の道具や海軍のマークをワンポイントで描くと水兵らしさが出る



上半身はセーラー服、下半身は短パンにして未熟なイメージに。かわいらしさを強調するならスカートタイプにしてもよい

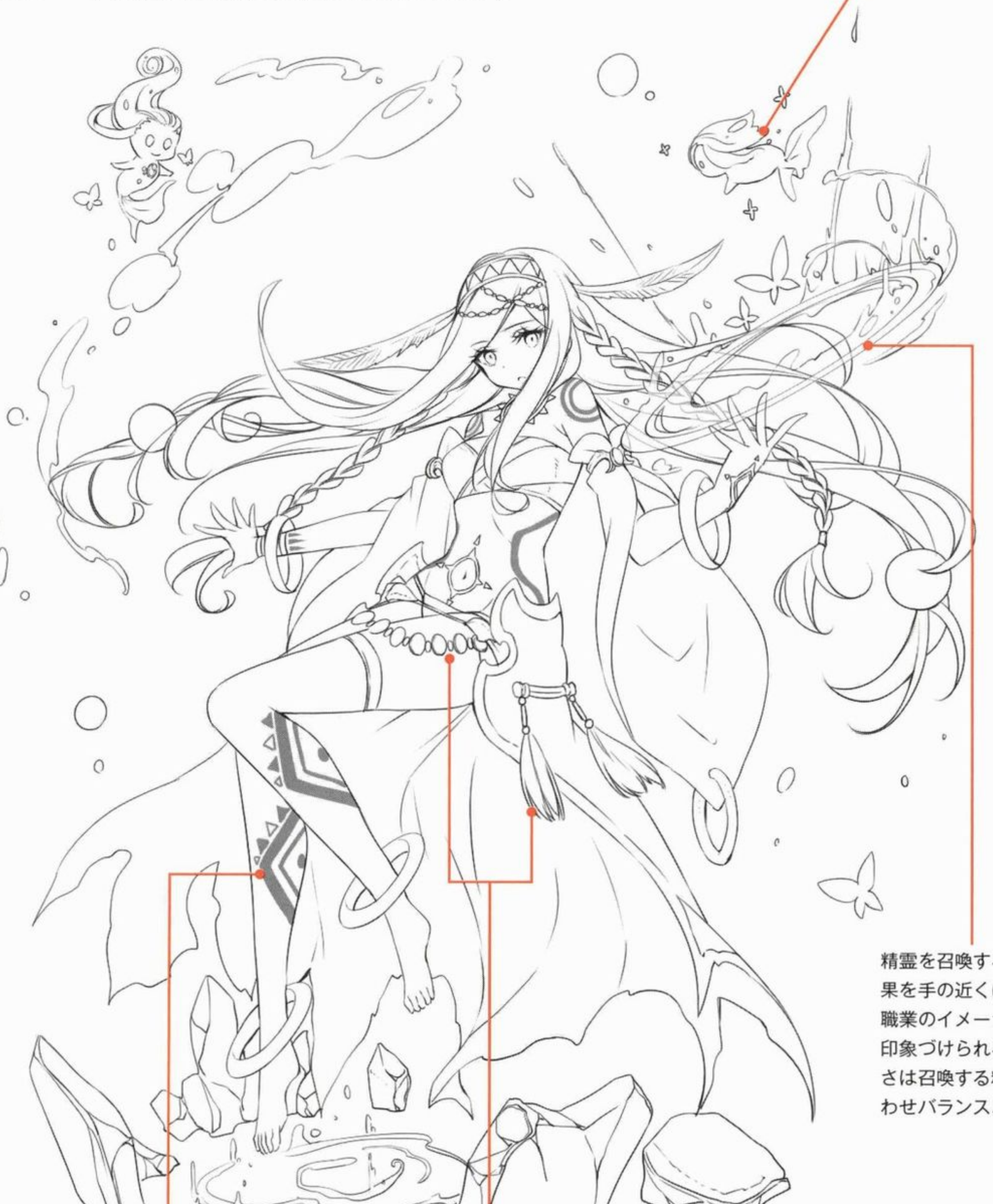
水兵の靴はローファースタイルでフォーマルなイメージに。靴下はロングタイプにすると女の子らしさが出る

サスペンダーで衣装にファッション性を加える。装着部が見えるよう、セーラー服の丈を短く描くとよい

職業２：精霊使い

海の精霊を呼び出して操る神秘的な職業です。南国衣装の要素を取り入れつつ、周囲に超常的な演出も描きましょう。

周囲に小さな人魚型の精霊を描く。キャラクターや世界観のイメージにも影響をあたえるので、雰囲気に合わせてデフォルメする



精霊を召喚する際の効果を手の近くに描くと、職業のイメージをより印象づけられる。大きさは召喚する精霊に合わせバランスよく

衣装は露出を増やしつつ、トライバル柄を取り入れる。体にタトゥーとして描いてもよい

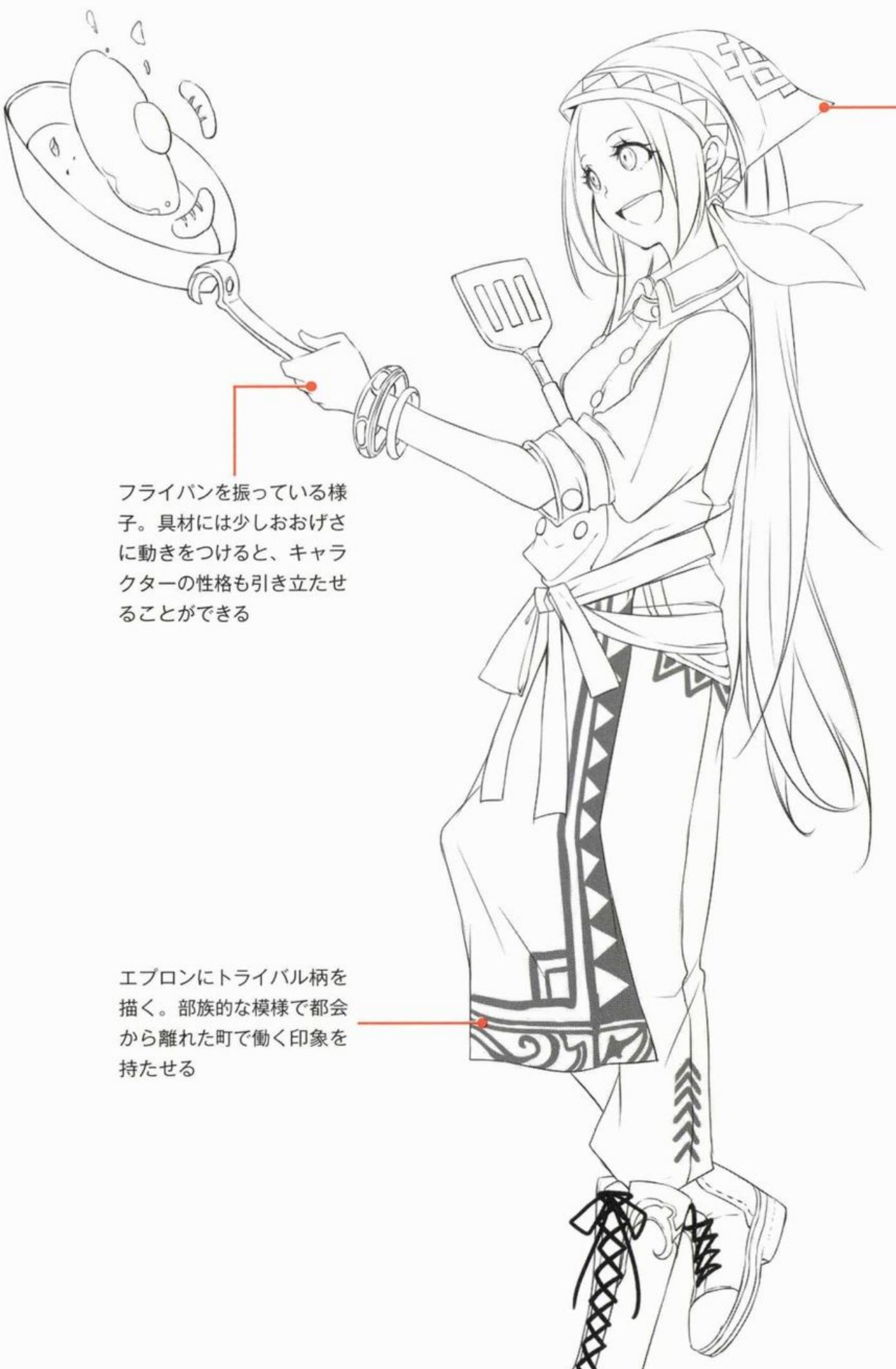




自然の力を使うキャラクターなので、装飾品もナチュラルなテイストに

職業3：コック

海岸沿いの町で、新鮮な魚を調理するコック。海洋ファンタジーに限らず登場する職業なので、ジャンルの特徴をうまく取り入れましょう。





コック帽は海沿いの町のイメージから離れてしまうので、バンダナにしてライトな雰囲気に。エプロンと合わせてトライバル模様も加える

フライパンを振っている様子。具材には少しおおげさに動きをつけると、キャラクターの性格も引き立たせることができる

エプロンにトライバル柄を描く。部族的な模様で都会から離れた町で働く印象を持たせる



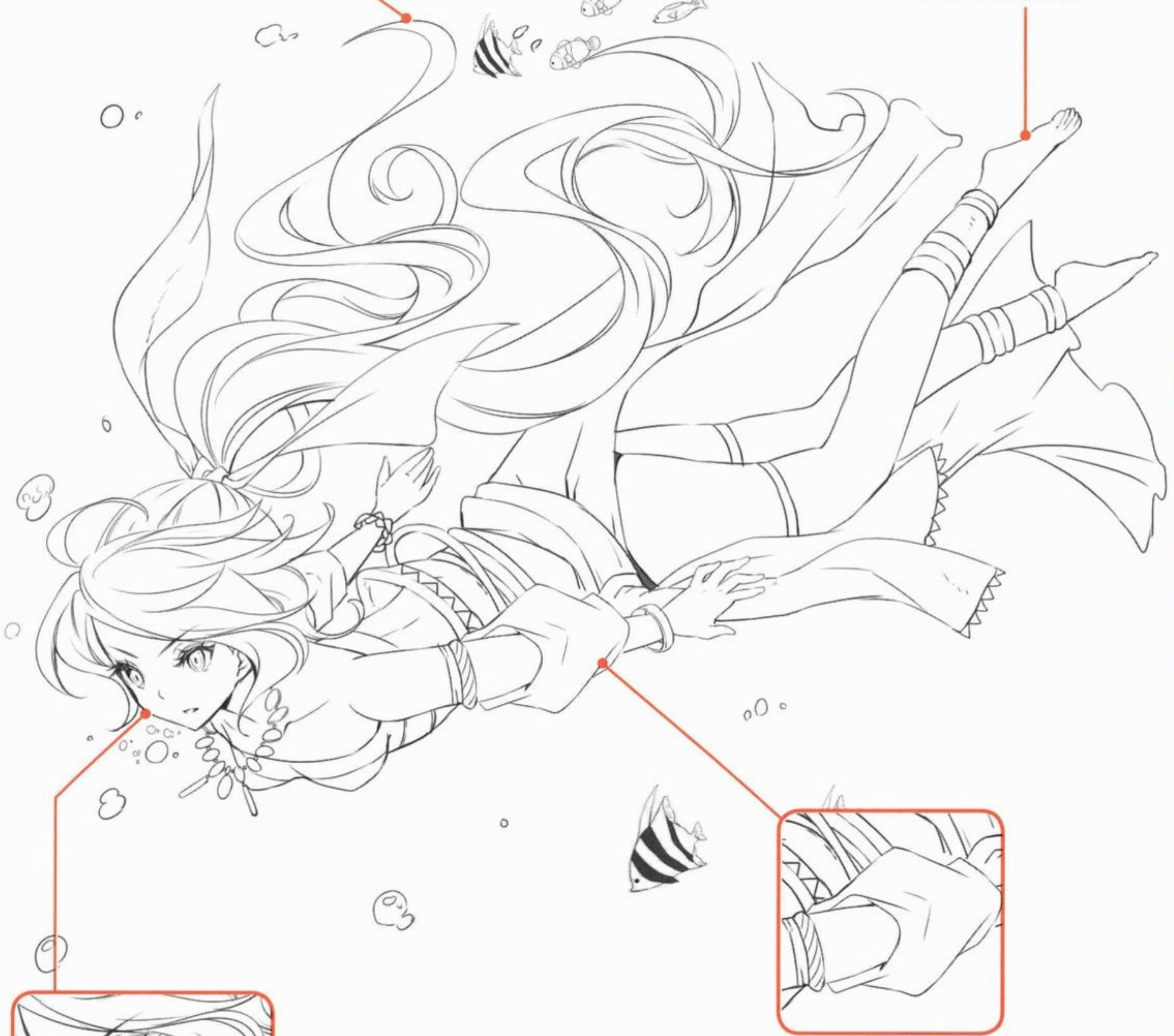
足元はブーツスタイルにして、キャラクターに活動的なイメージを加え、冒険ファンタジーの世界観を演出する

職業4：島部族

島に住む、ミステリアスな部族の少女。水中で泳いでいる様子を、衣装のポイントと併せて解説します。

髪の動きは進行方向と逆向きに流れ、水中の浮力の影響を考慮して広がりを持たせせつつ、たゆたわせるイメージ

足先は頭より上にして、潜っている様子に。どちらの脚も完全にまっすぐにしないことで、ほどよく脱力させている感じが出る



衣装は薄手の生地で、露出を多くできるデザインに。装飾品を多くすると部族のイメージを強調できる



視線は進行方向に合わせて描き、目をしっかりと開くことで水に慣れ親しみ泳ぎに長(た)けたキャラクターであることを印象づける。全体的に軽装なのでネックレスをチャームポイントに

オカルトファンタジーの職業

魑魅魍魎に対抗する職業、あるいは自身が不気味さを放つ職業が目立ちます。それぞれの職業の役割を明確に描くとよいでしょう。

職業１：ハンター

悪霊や妖魔退治を専門とするハンター。退治するための武器は決まっていませんが、物理的なものは何かしらの効果を付加させましょう。



武器は弓でなくてもよいが、破魔弓、破魔矢のイメージから悪霊退治の印象を与えやすくなる

マフラーに爪の装飾を加えて攻撃的な印象を強める。髪の流れと対比させるように、動きを与えて描くと構図のバランスがよくなる



カチューシャや眼帯をチャームポイントとして描く。カチューシャには角の飾りを加え、眼帯は薔薇をモチーフとして描き、トゲのある性格を表現

タイトな黒い衣装で、素早さと妖艶さを強調する。模様もゴシックなイメージに

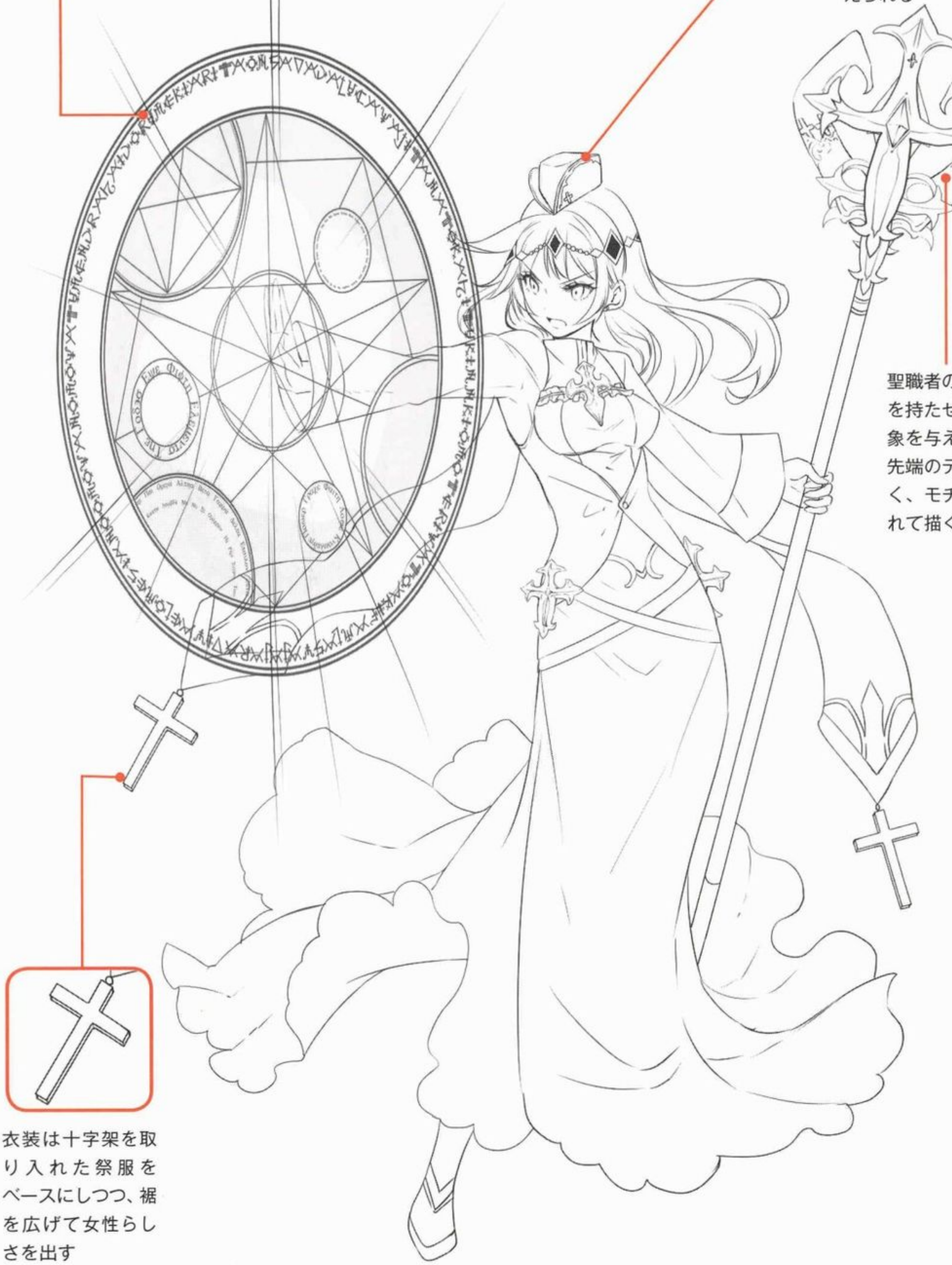
職業2：エクソシスト

人に取り憑いた悪魔を祓うエクソシスト。教会から資格を与えられるものなので、宗教的なモチーフを加えるとよいでしょう。



看護帽をイメージした小ぶりの帽子とサークレットで、癒やしや光の要素を衣装に加える。髪の露出も多くなり、女の子らしい印象も与えられる

魔方陣を描くと、退治する者が人外であることを印象づけやすい。五芒星は逆さに描くと悪魔の象徴になってしまうので注意

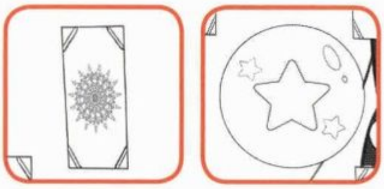


聖職者の象徴として杖を持たせる。荘厳な印象を与えられるよう、先端のデザインは大きく、モチーフを取り入れて描くとよい

衣装は十字架を取り入れた祭服をベースにしつつ、裾を広げて女性らしさを出す

職業3：占い師

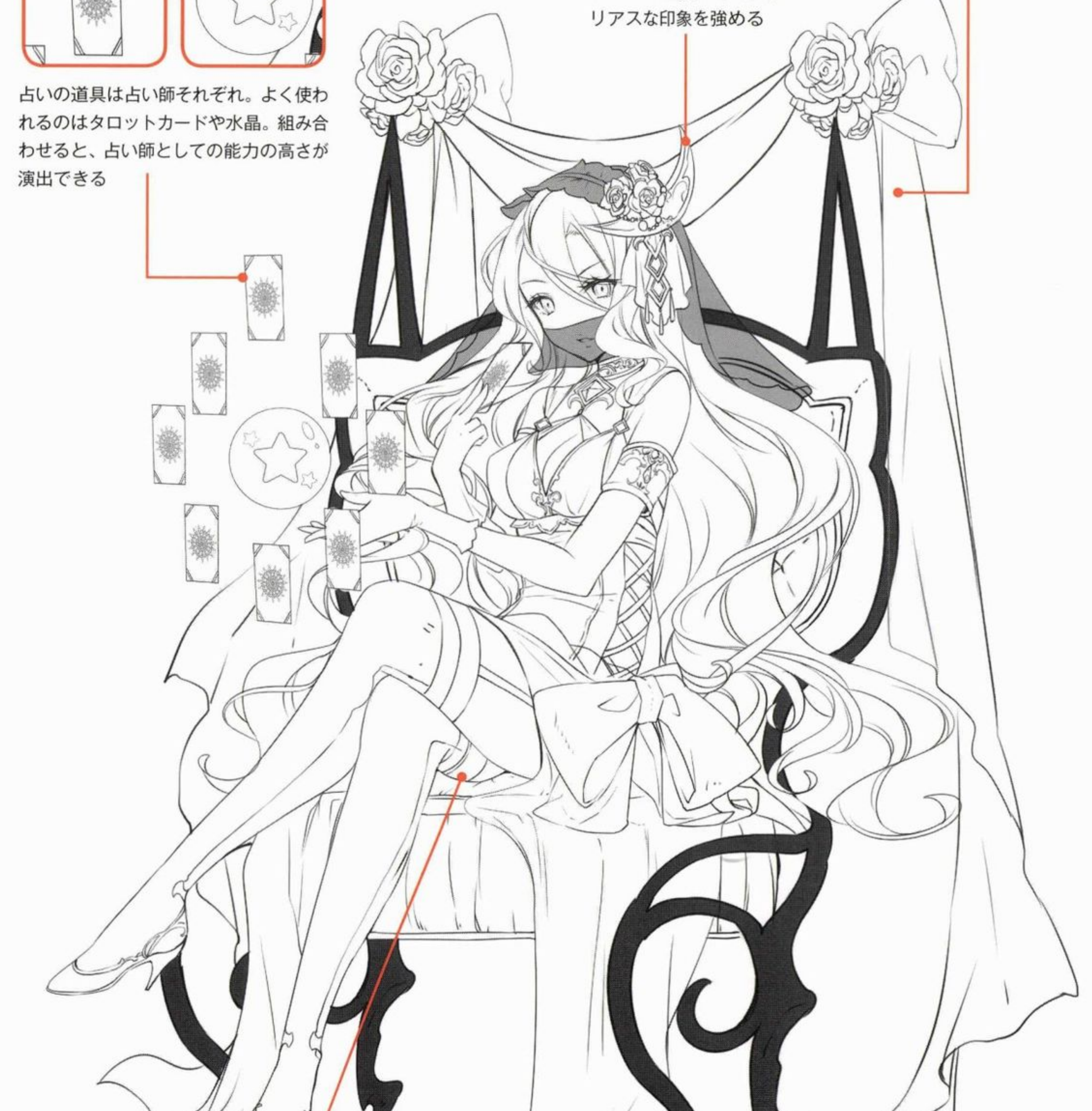
ローブで全身を包んだ占い師はミステリアスでよいですが、ここではベールやリボン、ガーターベルトなど要素を増やしてセクシーに描きます。



占いの道具は占い師それぞれ。よく使われるのはタロットカードや水晶。組み合わせると、占い師としての能力の高さが演出できる

月をモチーフにした装飾品や、口元を隠すフェイスベールを描いてミステリアスな印象を強める

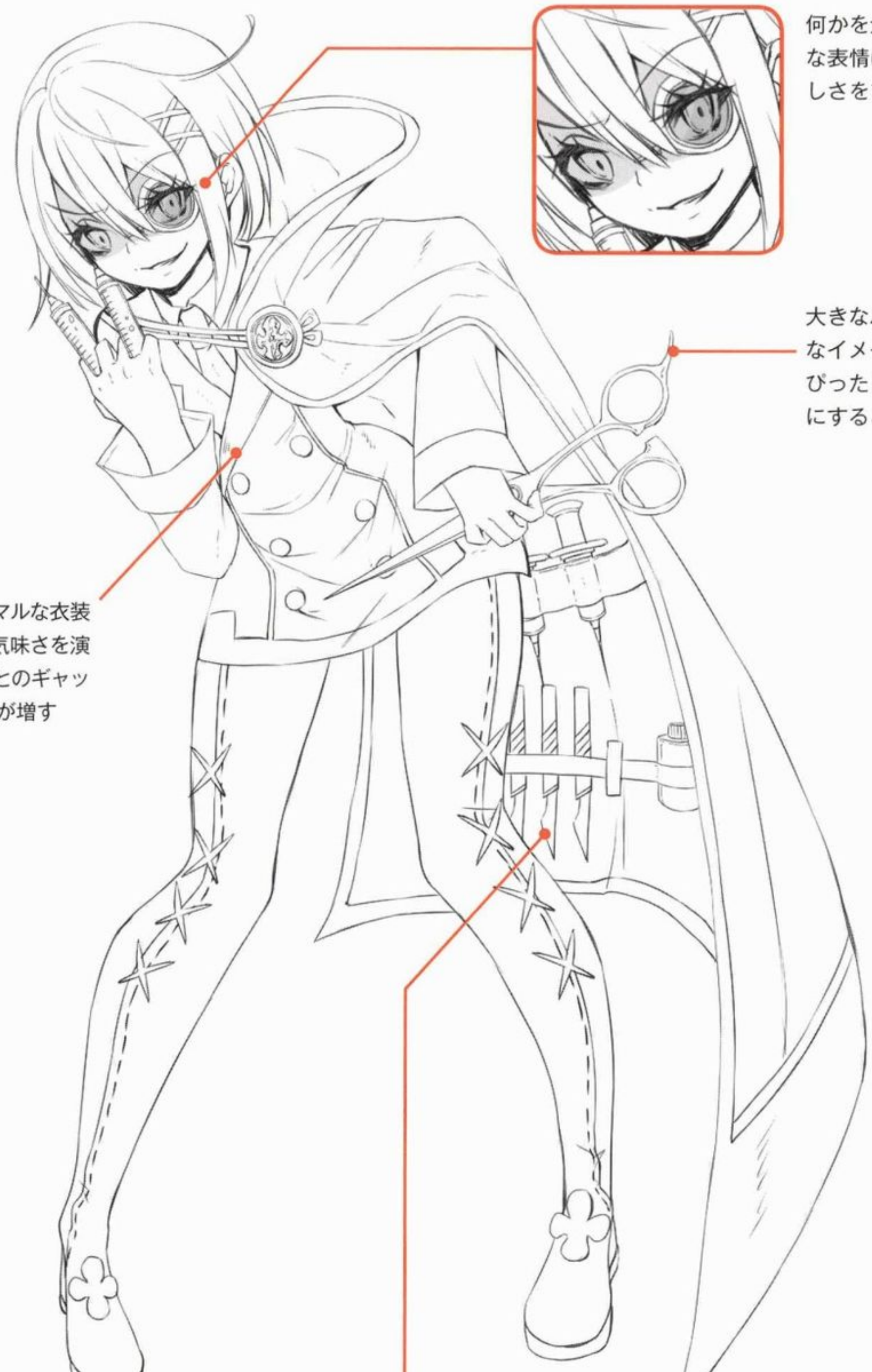
キャラクターのまわりにもカーテンベールを描き、雰囲気を盛り立てつつイラストにボリュームを加える



腕や脚まわりはセクシーに見せられるよう、衣装の面積を少なく描く。ガーターを描くとセクシーさがより引き立つ

職業４：闇医者

医者の免許を持たない闇医者は、オカルトの要素を存分に取り入れ、猟奇的な雰囲気のキャラクターに描きましょう。



何かを企んでいるような表情に片メガネで妖しさをプラス

大きなハサミは不気味なイメージを増すのにぴったり。雑な持ち方にするとより効果的

上半身はフォーマルな衣装で描く。他の不気味さを演出している要素とのギャップとなり、印象が増す



マントの裏側に隠しホルダーを取り付け、注射器やメスなどを描いて猟奇的なキャラクター像をさらに膨らませる

スチームパンクの職業

ヴィクトリア朝時代のイメージから英国文化の職業が登場しますが、別文化に変化させることができるのもスチームパンクの特徴です。

職業1：軍人

男性的なイメージが強い軍服は、ポイントを押さえつつ大胆にアレンジしてかわいらしい衣装にしましょう。

キャップには軍の紋章を描く。ゴーグルや紋章に歯車のモチーフを加えることで、スチームパンクの世界観を表すことができる





軍人を象徴する敬礼は組織によってポーズが異なるもの。さらに現実世界では、着帽時のみ、親指を見せないなど細かなルールがある



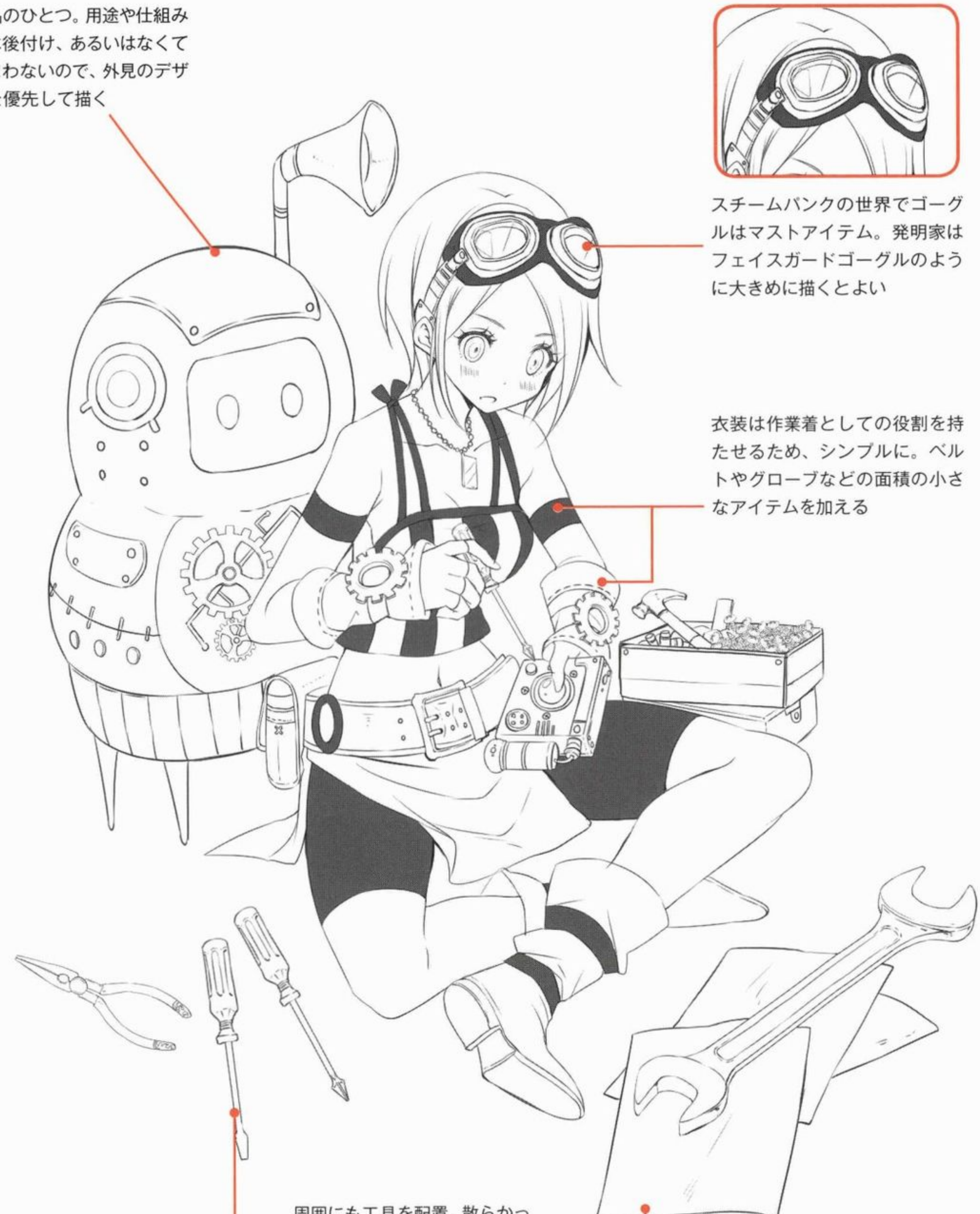


軍人という規律を重んじる職業において、あえて気崩す形でギャップを演出し、妖艶さを強調

敬礼時、銃はしまっておくほうがリアル。デザインは軍支給という設定でシンプルに

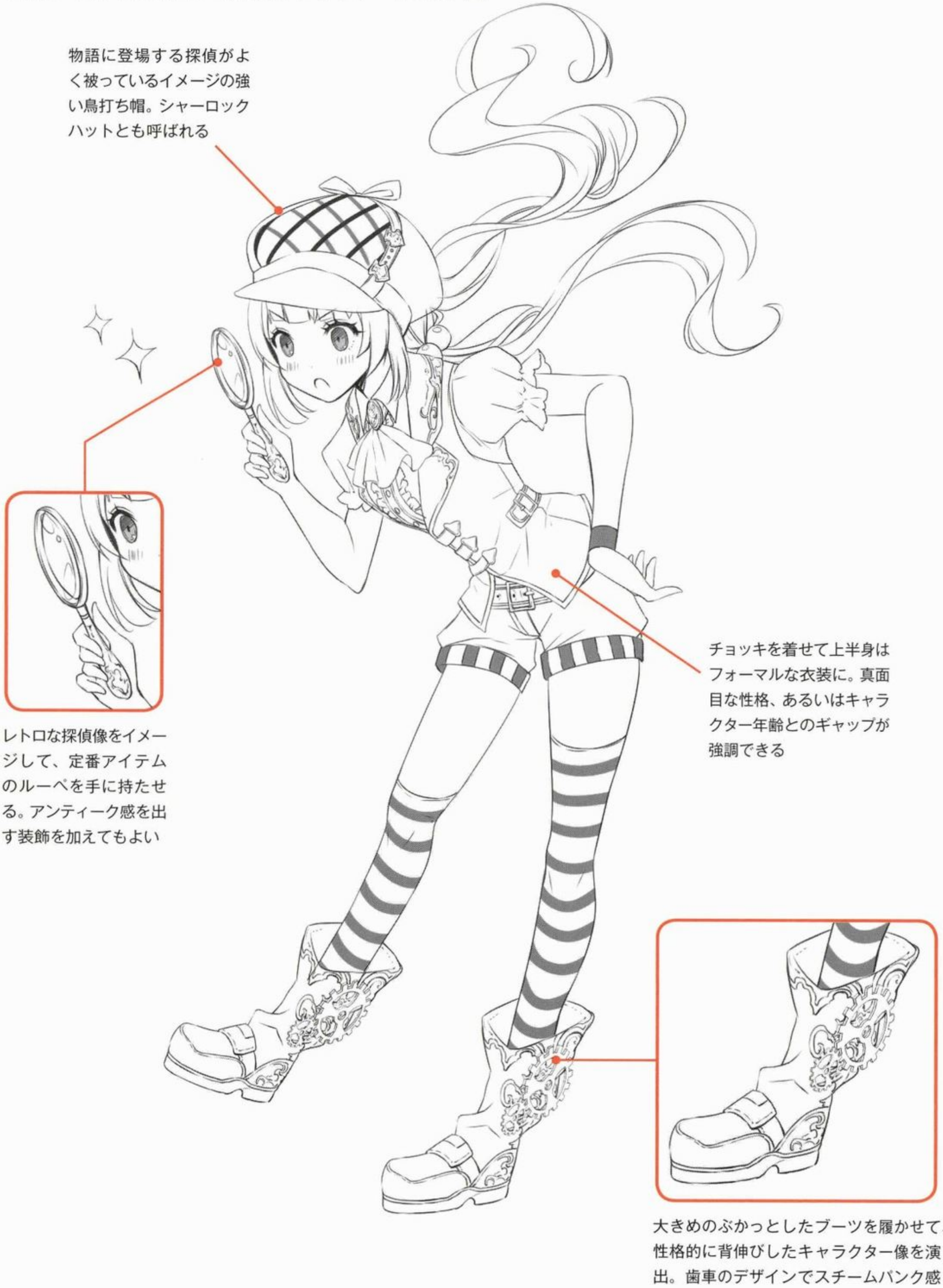
職業2：発明家

レトロフューチャーなアイテムが登場するスチームパンクの世界に発明家は欠かせません。衣装同様、アイテムのデザインにもこだわりましょう。



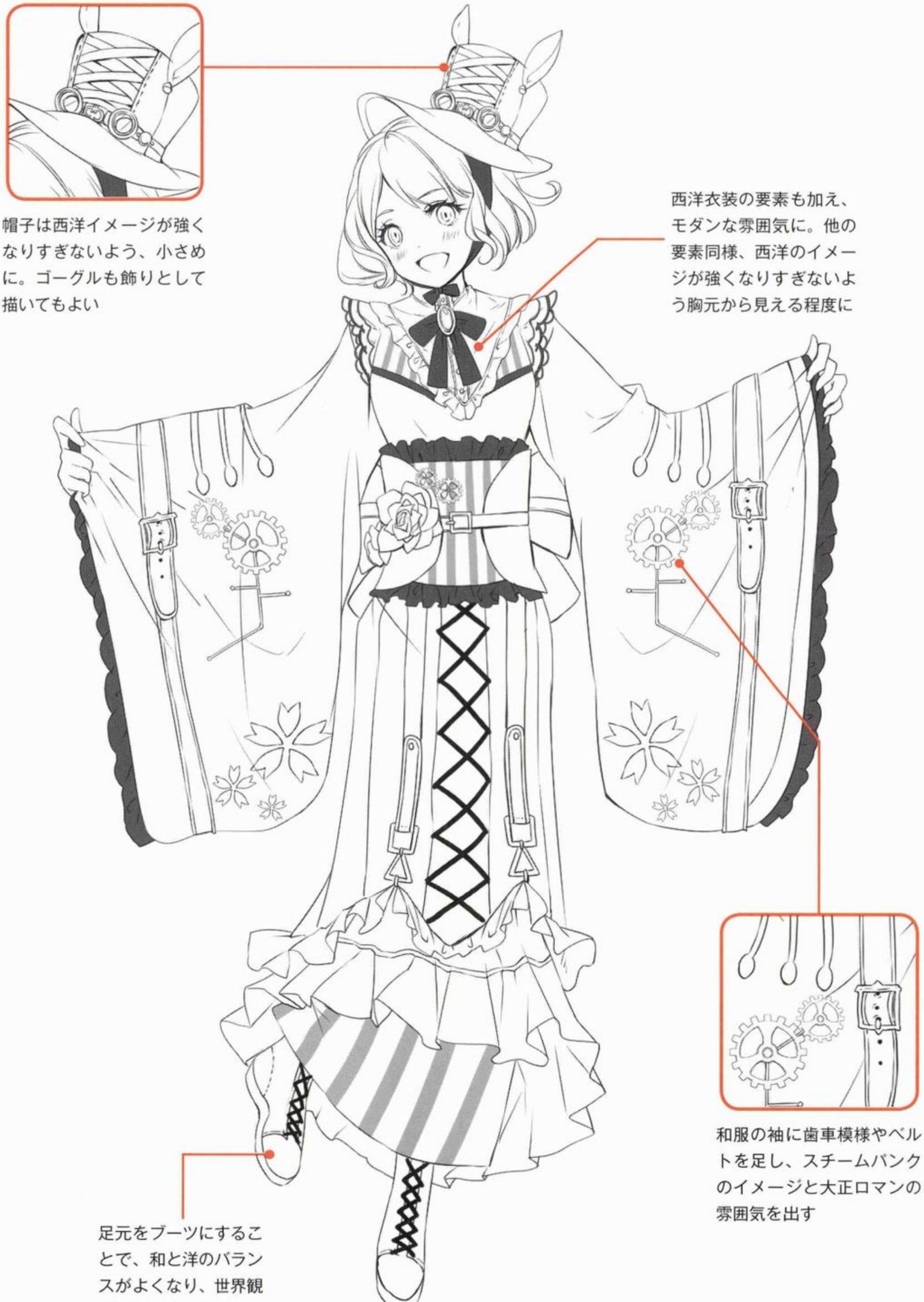
職業３：探偵

知的なイメージで全身をフォーマルにかためてもよいですが、少しバランスを崩して幼く駆け出しの探偵キャラクターにします。



職業４：町娘

舞台を日本の大正時代に移し、ハイカラな衣装にスチームパンクの要素を加えて和風スチームパンクの世界観を描いてみましょう。



Chapter.2
Lesson 8
各ファンタジーの主要な職業

サイバーパンクの職業

近未来がベースとなるサイバーパンクの世界は、職業を明確化することが難しい場合もあります。型にとらわれない自由な発想が大切です。

職業1：マッドサイエンティスト

普通の科学者でもよいですが、より個性的なマッドサイエンティストを衣装の雰囲気で演出します。



頭部のネジは、自分自身をも改造するという狂気そのものを演出。表情も怪しい笑みで冷たい機械的な印象に

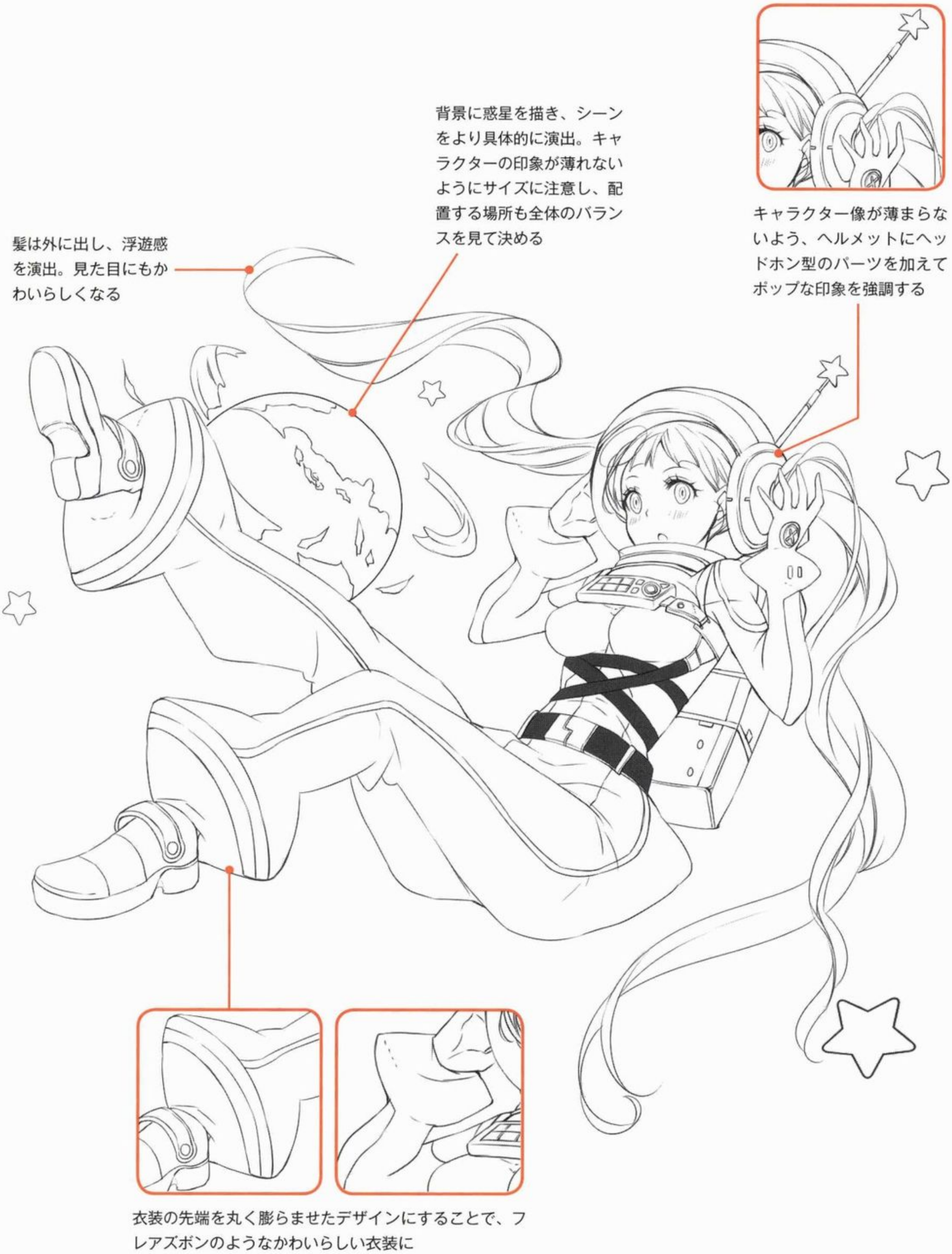
フラスコは煙を立たせて描き、科学者のキャラクター像を象徴的に見せつつ、煙の効果で雰囲気も演出する

攻撃的なイメージを追加するため、袖で隠すように武器を描く。アンバランスなデザインにすることで危険な印象が増す

衣装は着崩したり、サイズを大きく描いたり、さらには所々破けさせたりしてアンバランスな雰囲気に

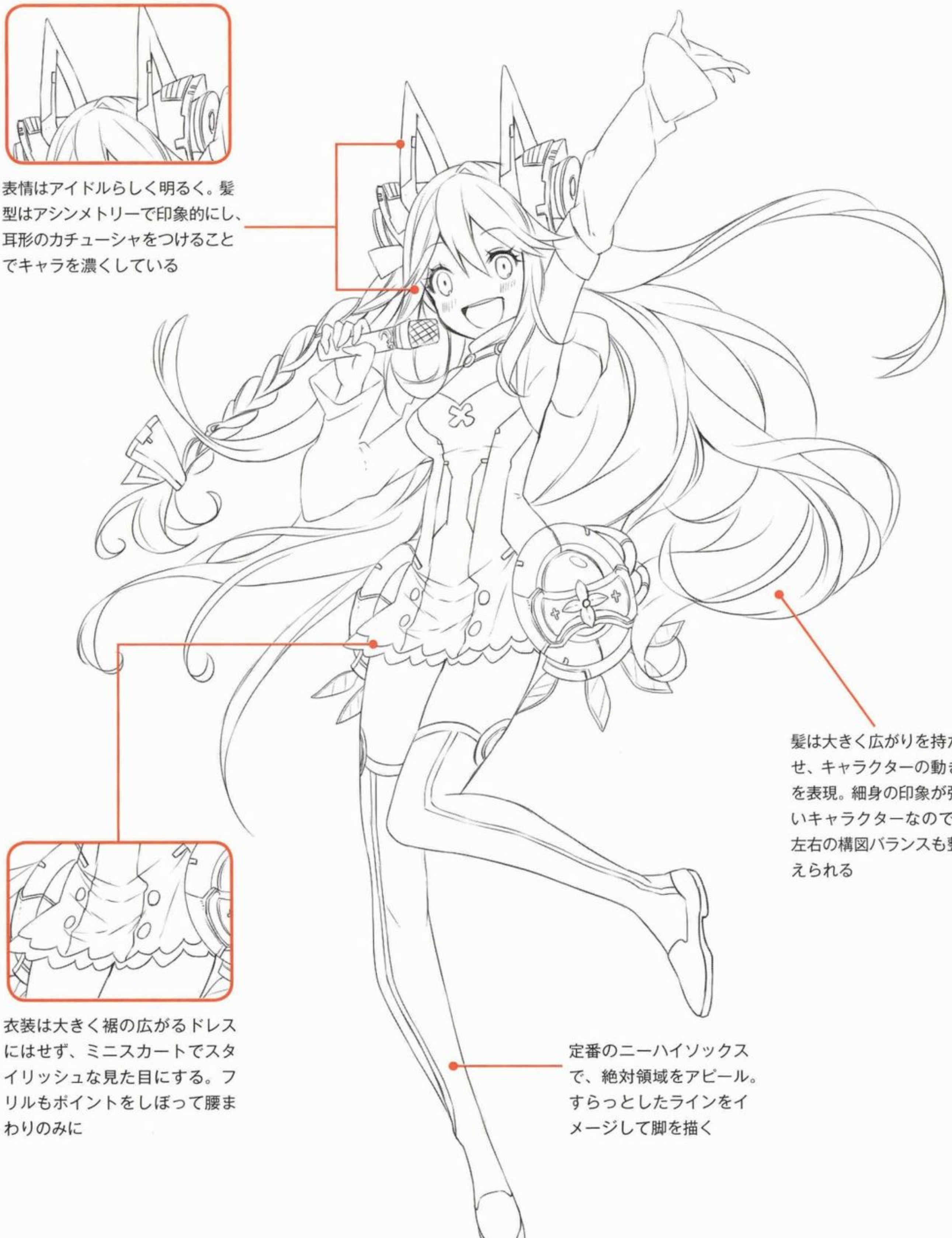
職業2：宇宙飛行士

宇宙服はスタイリッシュに描かれることが多いですが、ここではかわいらしさを重視したデザインで描いていきます。



職業3：アイドル

現実世界ではなく、電子世界で活躍するアイドルを描きます。決まった衣装はないので、好きなモチーフやデザインを取り入れてOKです。



表情はアイドルらしく明るく。髪型はアシンメトリーで印象的にし、耳形のカチューシャをつけることでキャラを濃くしている

髪は大きく広がりを持たせ、キャラクターの動きを表現。細身の印象が強いキャラクターなので、左右の構図バランスも整えられる

衣装は大きく裾の広がるドレスにはせず、ミニスカートでスタイリッシュな見た目にする。フリルもポイントをしぼって腰まわりのみに

定番のニーハイソックスで、絶対領域をアピール。すらっとしたラインをイメージして脚を描く



Chapter.3

ファンタジーの主要な種族

人以外の種族が登場したり、
エレメンタルな力が発揮されるのも
ファンタジージャンルの魅力です。
世界観を描く基本として知っておきましょう。



Chapter.3

Lesson 1

ファンタジーの
主要な種族

属性による描き分け

四大元素や光と闇の属性は、ファンタジーに欠かせない要素です。特性をうまく反映して、魅力的なキャラクターをデザインしましょう。

光の属性

神聖なもの、癒やしをイメージさせる属性です。色づかいはもちろん、神具などの高貴な装飾を描くことで、より聖なる属性感を強調できます。

光の魔法使い

プロローグでは西洋風の魔法使いをデザインしましたが、ここでは闇を祓う東洋風の魔法使いに。和服の要素に高貴なイメージを加えています。





精霊:ウィスプ

光の属性を象徴する精霊です。元はウィル・オ・ウィスプと呼ばれる亡霊の魂。いわゆる鬼火で、その伝承をデザインに反映しています。

闇の属性

死や破壊などネガティブなイメージが強い属性です。黒を基調に、ゴシック調の衣装や悪魔的な外見要素を加えるとよいでしょう。

闇の魔法使い

死神をイメージした大きな鎌状の杖が特徴です。衣装はゴシック調のドレスで重い雰囲気にせず、かわいらしさを重視しています。

魔法使いが物理的な弱さを必ず持っているという固定観念はNG。肉体を強化するような魔法もあるので、幅広く武器選択してもよい





精霊:シャドウ

妖魔的なデザインの中に物質的な鎖も追加。全体的にアンバランスな構図にすることで、不気味で迫力のあるデザインにしています。

内に秘めた凶暴性を表現するために手錠をチョイス。影を操る躍動感から強そうな印象を与える

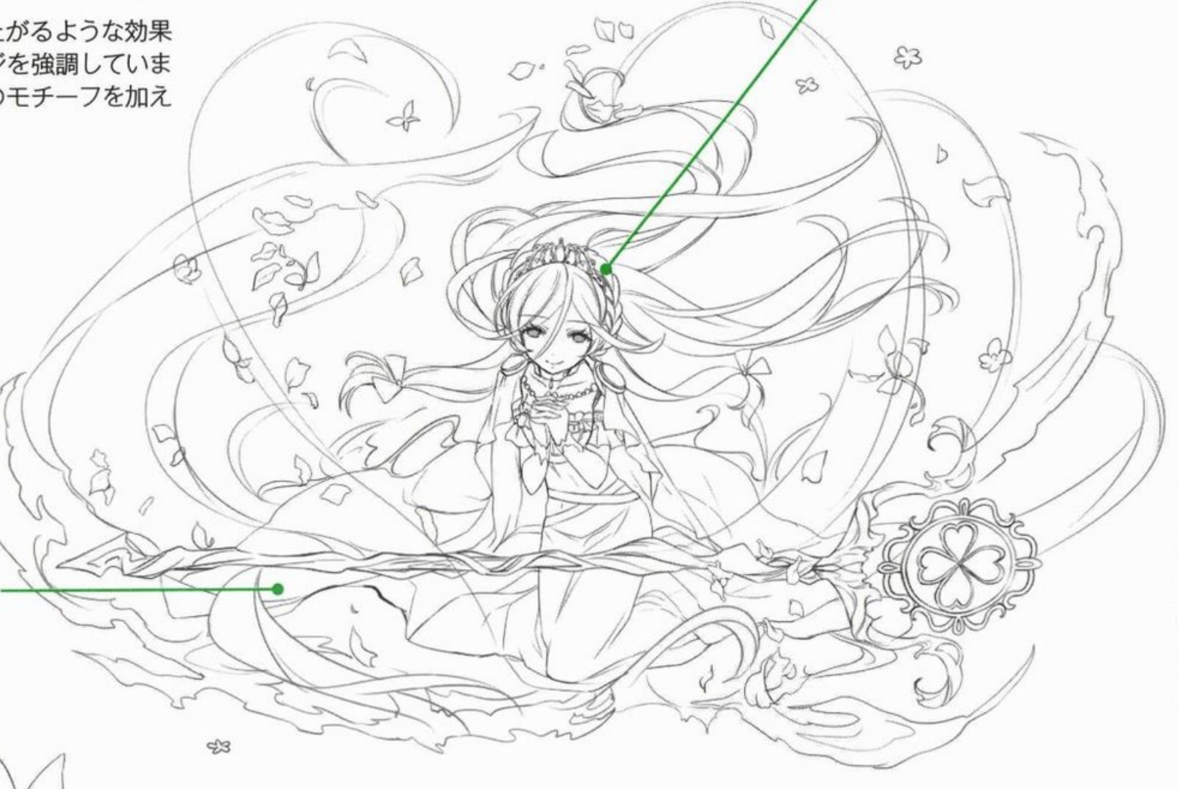
風の属性

視覚的なイメージが乏しいぶん、逆に汎用性の高い属性です。スピード感を出す軽い衣装、動きのある衣装でイメージを高めましょう。

風の魔法使い

まわりに、風が巻き上がるような効果を描いて属性イメージを強調しています。植物など自然界のモチーフを加えてもよいでしょう。

髪が必要以上に風で乱れすぎないよう、少し編んでまとめた髪型にしてもよい



風が吹くことで躍動感を出せるため、衣装はひらひらとした素材を意識することで、なびかせやすくなる



足先に鳥の要素を加え、人外の存在であることを印象づける。不気味な印象にならないよう控えめに

精霊：シルフ

女性像の場合、シルフィードとも呼ばれます。鳥のような姿で描かれたり、ピクシーのような小さな妖精の姿で描かれることもあります。

渦巻きのエフェクトで無邪気さと躍動感を見せる。羽を連想させる髪をエフェクトに合わせて動かし、全体的に連動したイメージを出している

土の属性

武骨なイメージが強いですが、温厚な表情のキャラクターやギャップを持たせることで、かわいらしく描くことができます。

土の戦士

武器の大きさで力強さを表現しましょう。衣装の模様はシンプルに。まわりに岩石の効果を描いてもよいでしょう。

斧はキャラクターよりも大きくすることで、華奢なキャラクターとのギャップを演出できる



土や岩が跳ね上がるエフェクトを足して、力強いキャラクターであることを表現

とんがり帽子はノームをイメージするときの代名詞。かわいらしさも演出できる



精霊：ノーム

炭鉱作業員のような服を着た小人の姿で描かれることが多い精霊です。特徴をそのまま生かして、かわいらしく表現します。

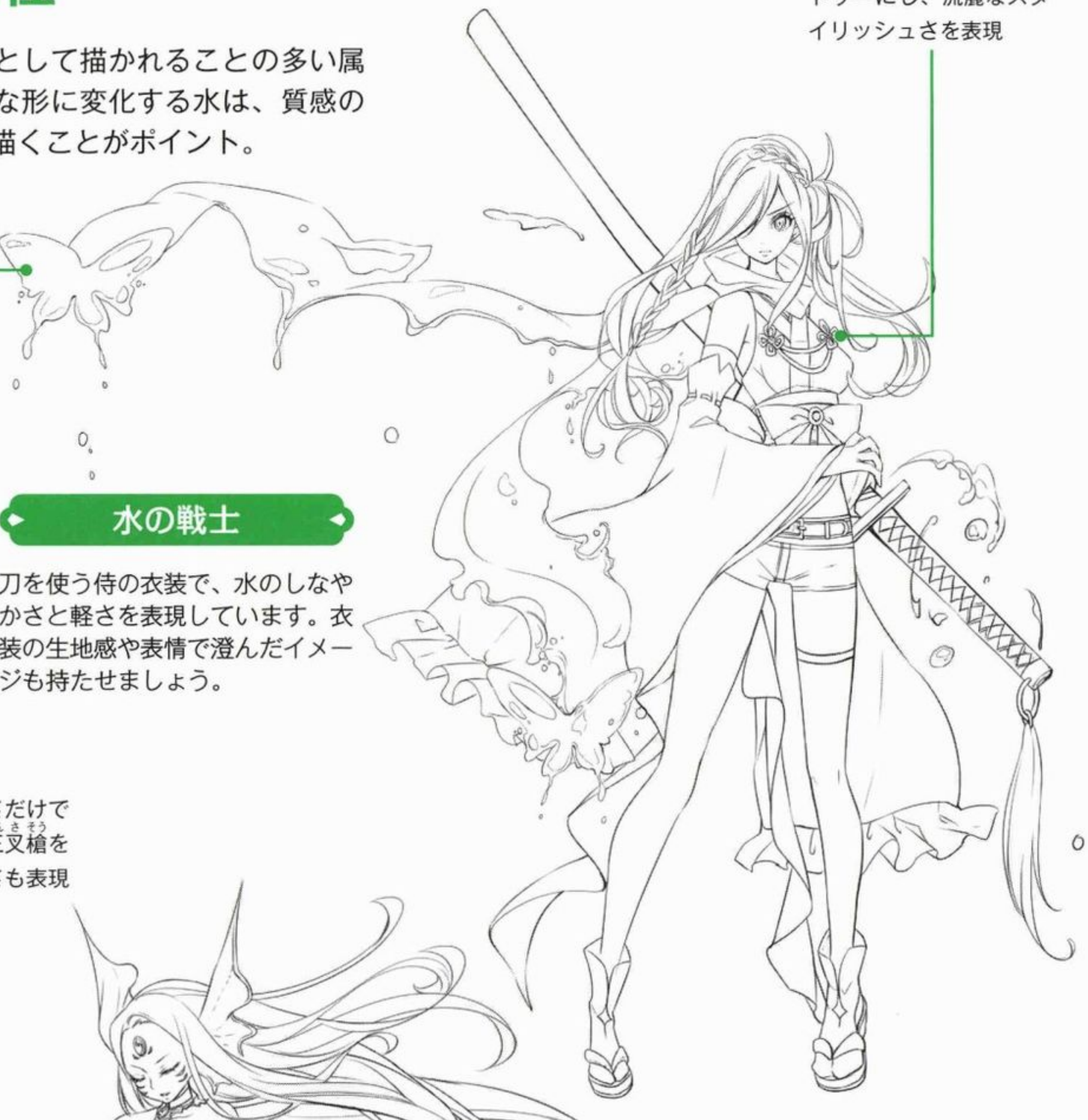
動きやすく、鉱石などの掘削作業をするようなイメージの衣装に、大きめのブーツを組み合わせて小人らしくする

水の属性

女性キャラクターとして描かれることの多い属性です。さまざまな形に変化する水は、質感のイメージを大事に描くことがポイント。

素早く動くイメージとマフラーの相性は抜群。今回は水でできたマフラーを装備。形状を自在に変化させることができることを示唆する表現に

衣装は全体的にアシンメトリーにし、流麗なスタイリッシュさを表現



水の戦士

刀を使う侍の衣装で、水のしなやかさと軽さを表現しています。衣装の生地感や表情で澄んだイメージも持たせましょう。

水のしなやかさだけでなく、大きな三叉槍（さんさそう）を持たせて力強さも表現



所々にポイントとして魚のモチーフを入れることで、水中との関連づけをしている

精霊:ウィンディーネ

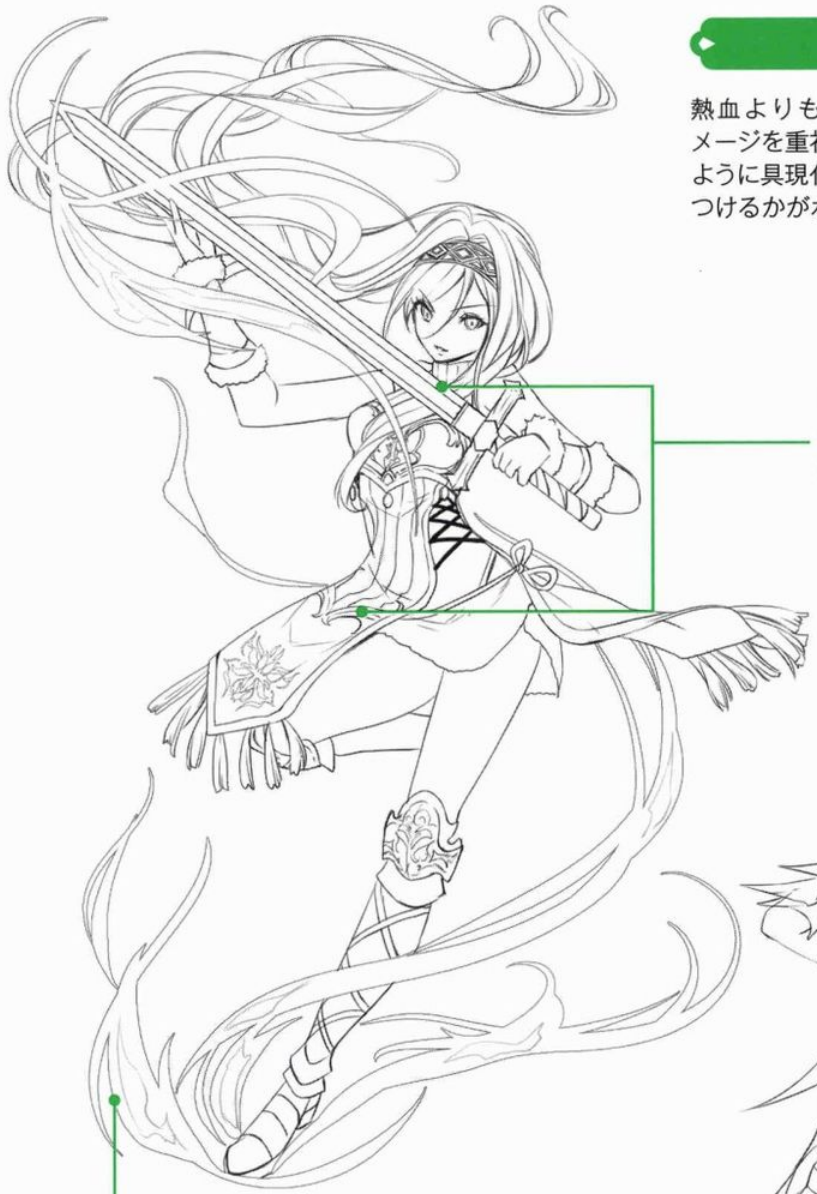
女性の姿で描かれることがほとんどです。人魚の姿で描かれることもあります。愛にまつわる逸話を持つ精霊なので美しく描きましょう。

炎の属性

ファンタジーでは絶対と言ってよいほど欠かせない属性。力強く熱い性格のキャラクターから、スマートなキャラクターまで幅広く描けます。

炎の戦士

熱血よりも内に持った情熱的なイメージを重視。炎との関係性を、どのように具現化してキャラクターと結びつけるかがポイントです。



炎をそのまま表現してもよいが、衣装の模様や武器の形状として描くことでも個性を出せる

炎や煙のゆらめきを効果として加え、臨場感を出す



竜を彷彿とさせる角や、トカゲの鱗をモチーフにした籠手などをポイントで入れることで精霊らしさを強調

尾との対比でアシンメトリーな衣装にしつつ、ワイルドな雰囲気に

精霊:サラマンダー

トカゲや竜など、爬虫類の姿で描かれることが多い精霊。炎のように熱く明るく、そして無邪気なイメージを表現しています。

種族による描き分け

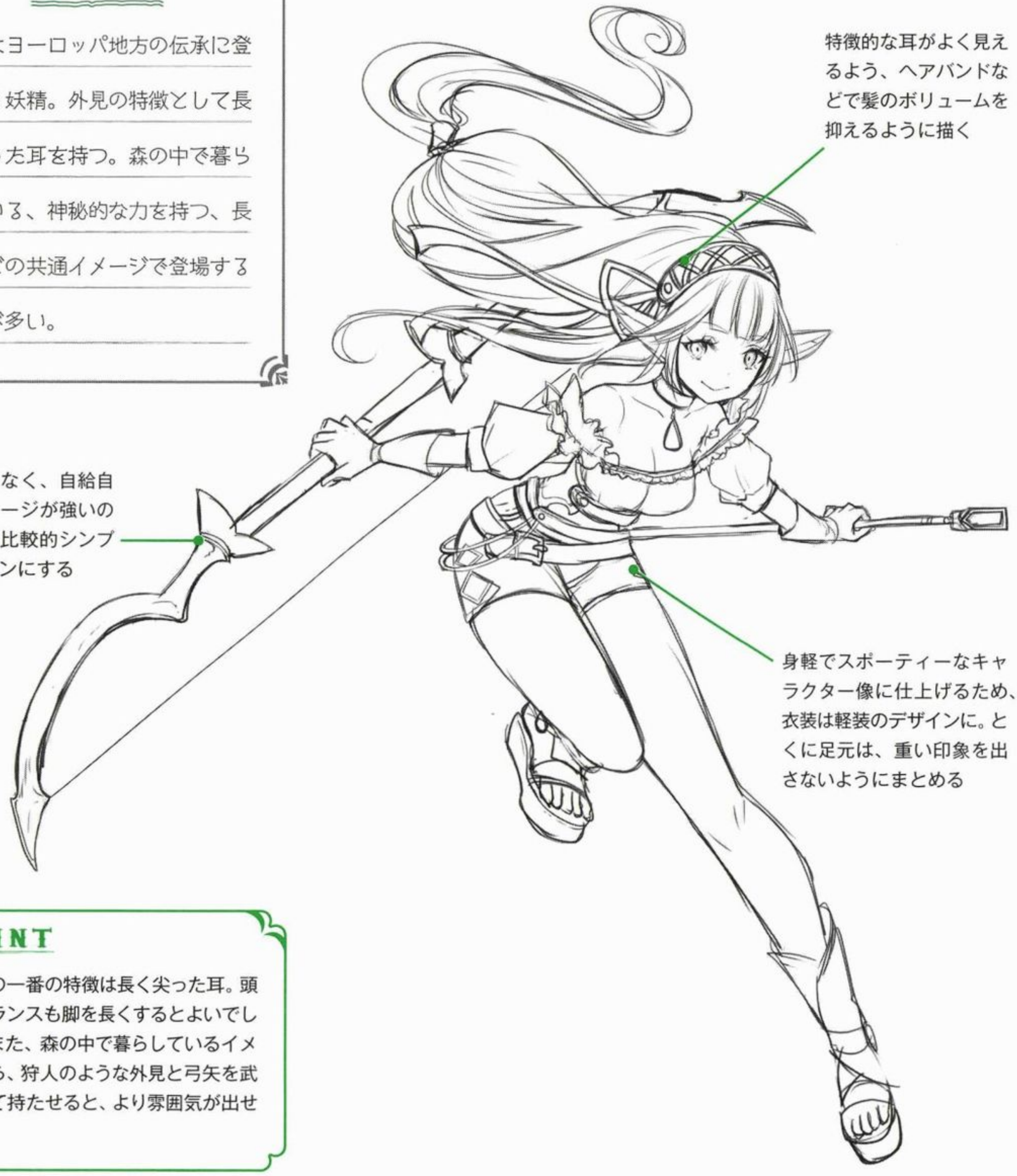
ファンタジーには人以外の種族が多数登場します。代表的な種族の特徴を取り入れた衣装の描き方をここからは見ていきましょう。

エルフの描き方

ファンタジーの世界でもっともポピュラーな種族です。比較的人に近い外見を持っているので、特徴をしっかりと描きましょう。

エルフとは

もとはヨーロッパ地方の伝承に登場する妖精。外見の特徴として長く尖(とが)った耳を持つ。森の中で暮らしている、神秘的な力を持つ、長寿などの共通イメージで登場することが多い。



POINT

エルフの一番の特徴は長く尖った耳。頭身のバランスも脚を長くするとよいでしょう。また、森の中で暮らしているイメージから、狩人のような外見と弓矢を武器として持たせると、より雰囲気が出せます。

ブラッシュアップ

衣装に模様を加えながら、装飾デザインをブラッシュアップしましょう。軽やかさを損なわない程度に、高貴なイメージを追加します。



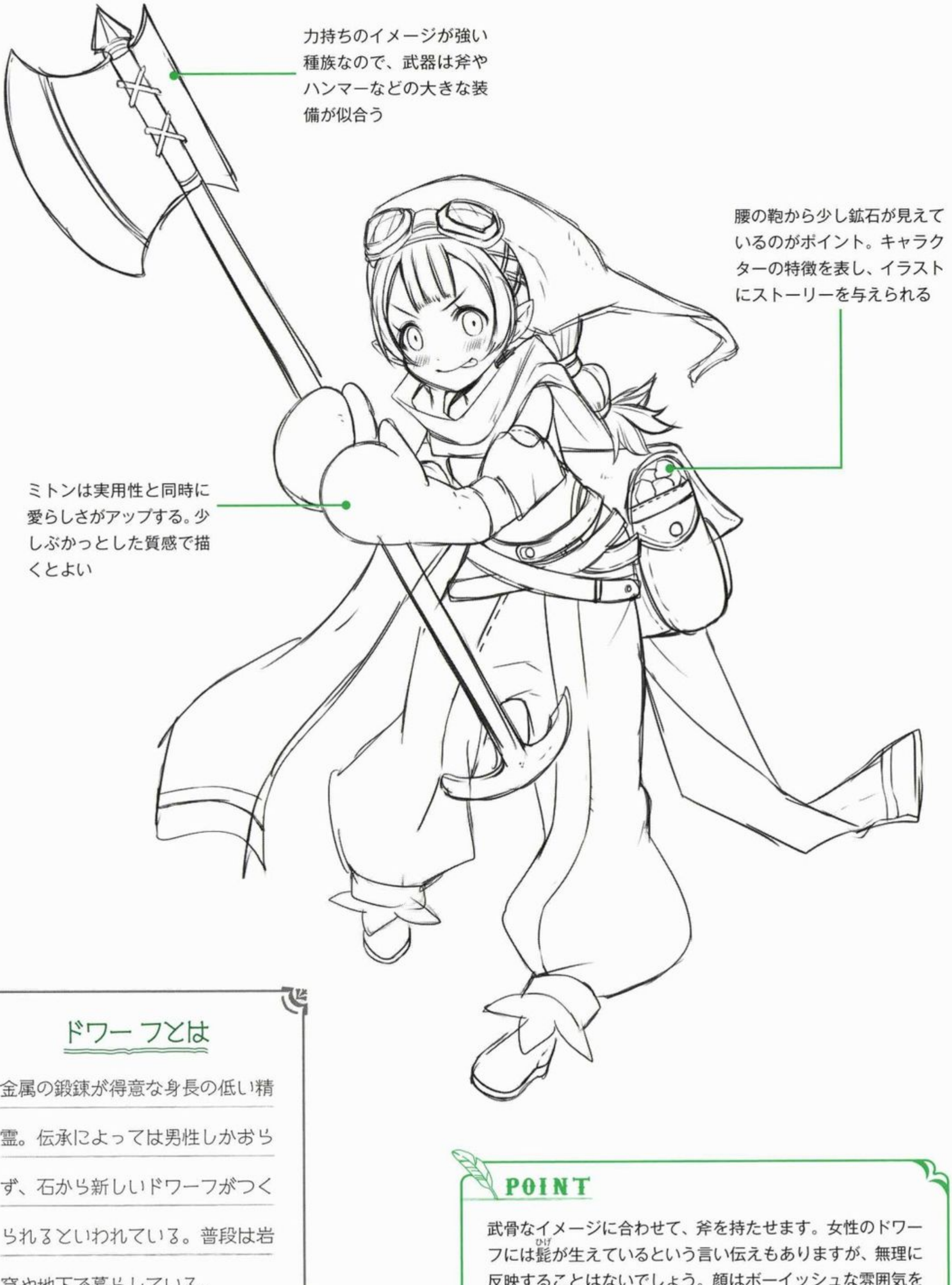


ダークエルフタイプ

黒を基調とした衣装をベースに、露出を増やして妖艶さを加えると雰囲気が出せます。質感イメージとして重くなりすぎないよう、白をポイントで入れましょう。

ドワーフの描き方

男性や老人の姿のイメージが強いドワーフですが、低い身長をうまく生かして、かわいらしいキャラクターをデザインしてみましょう。



力持ちのイメージが強い種族なので、武器は斧やハンマーなどの大きな装備が似合う

腰の鞄から少し鉱石が見えているのがポイント。キャラクターの特徴を表し、イラストにストーリーを与えられる

ミトンは実用性と同時に愛らしさがアップする。少しぶかっとした質感で描くとよい

ドワーフとは

金属の鍛錬が得意な身長の低い精霊。伝承によっては男性しかおらず、石から新しいドワーフがつくられるといわれている。普段は岩窟や地下で暮らしている。

POINT

武骨なイメージに合わせて、斧を持たせます。女性のドワーフには髭(ひげ)が生えているという言い伝えもありますが、無理に反映することはないでしょう。顔はボーイッシュな雰囲気を出し、活発なキャラクター像に仕上げます。

ブラッシュアップ

構図がまとまったら、衣装に模様を加えていきます。質素な衣装になりやすいので、思い切って全体にあしらいましょう。



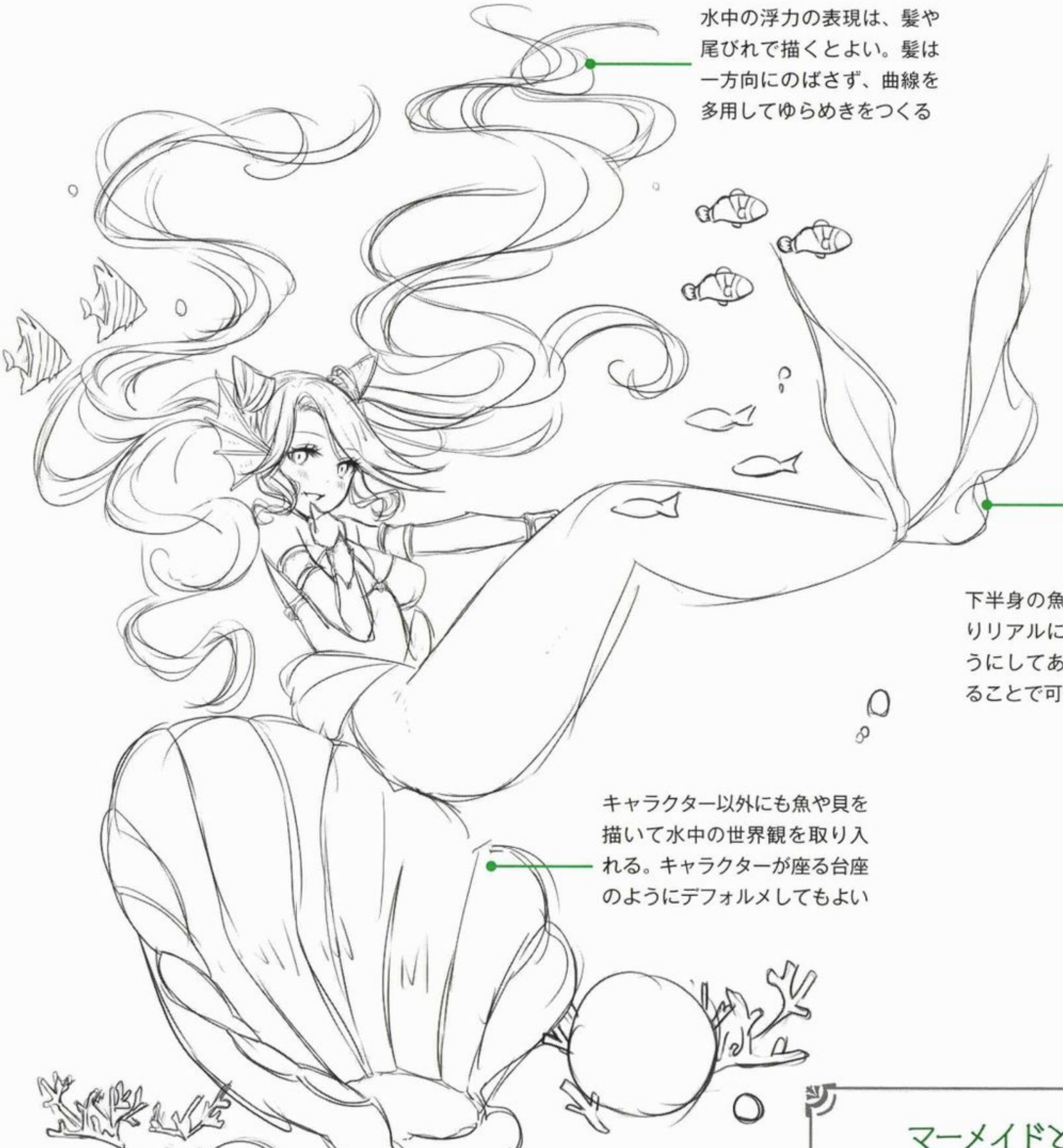


獣人タイプ

獣の姿と掛け合わせた獣人タイプの種族が、ドワーフして描かれることが増えてきました。やはり身長は低く、大きな武器が特徴になります。

マーメイドの描き方

エルフ同様にファンタジーの世界ではポピュラーな種族。美しい女性の姿で描かれることが多く、また半身は人間なので描きやすい種族です。



POINT

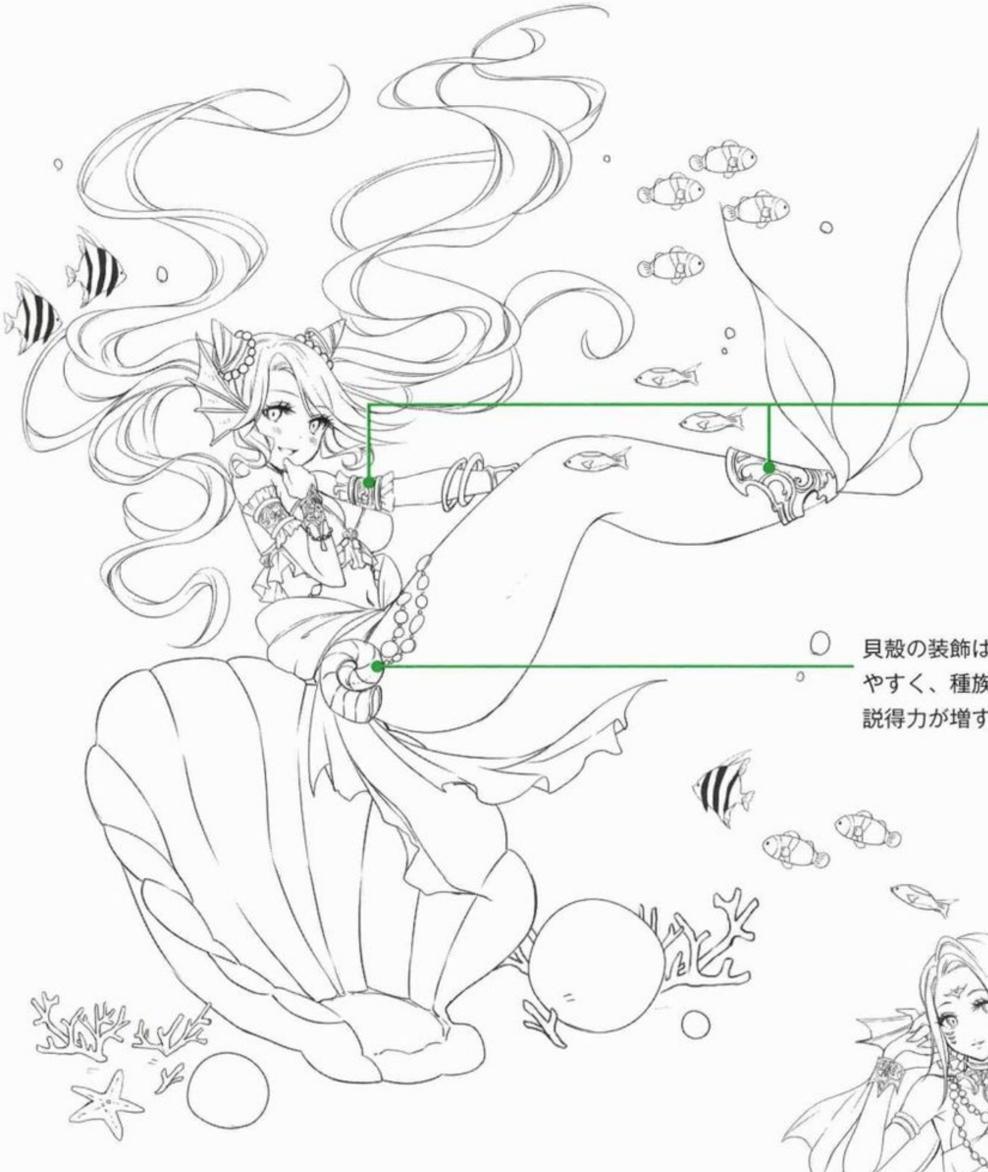
髪や衣装（尾びれ）のゆらめきで、水中に浮いている様子を表現しましょう。伝承から、小悪魔っぽい表情にしてもよいでしょう。

マーメイドとは

半人半魚の姿をした海に棲む種族。美しいイメージが強いが、歌で人を惑わし、船を沈めるなど恐ろしい一面も伝えられている。ちなみに男性もおり、こちらはマーマンと呼ばれる。

ブラッシュアップ

衣装の面積が少ないので、装飾品を加えて派手さを演出します。水中の生物をモチーフとして加えると、より雰囲気が出せます。



装飾は軽やかさを損なわない程度に。下半身のデザインが寂しくなりそうであれば、尾びれまわりに足してもよい

貝殻の装飾はなじませやすく、種族としての説得力が増す



顔まわりは、魚の特徴を控えめにしてかわいらしさを重視

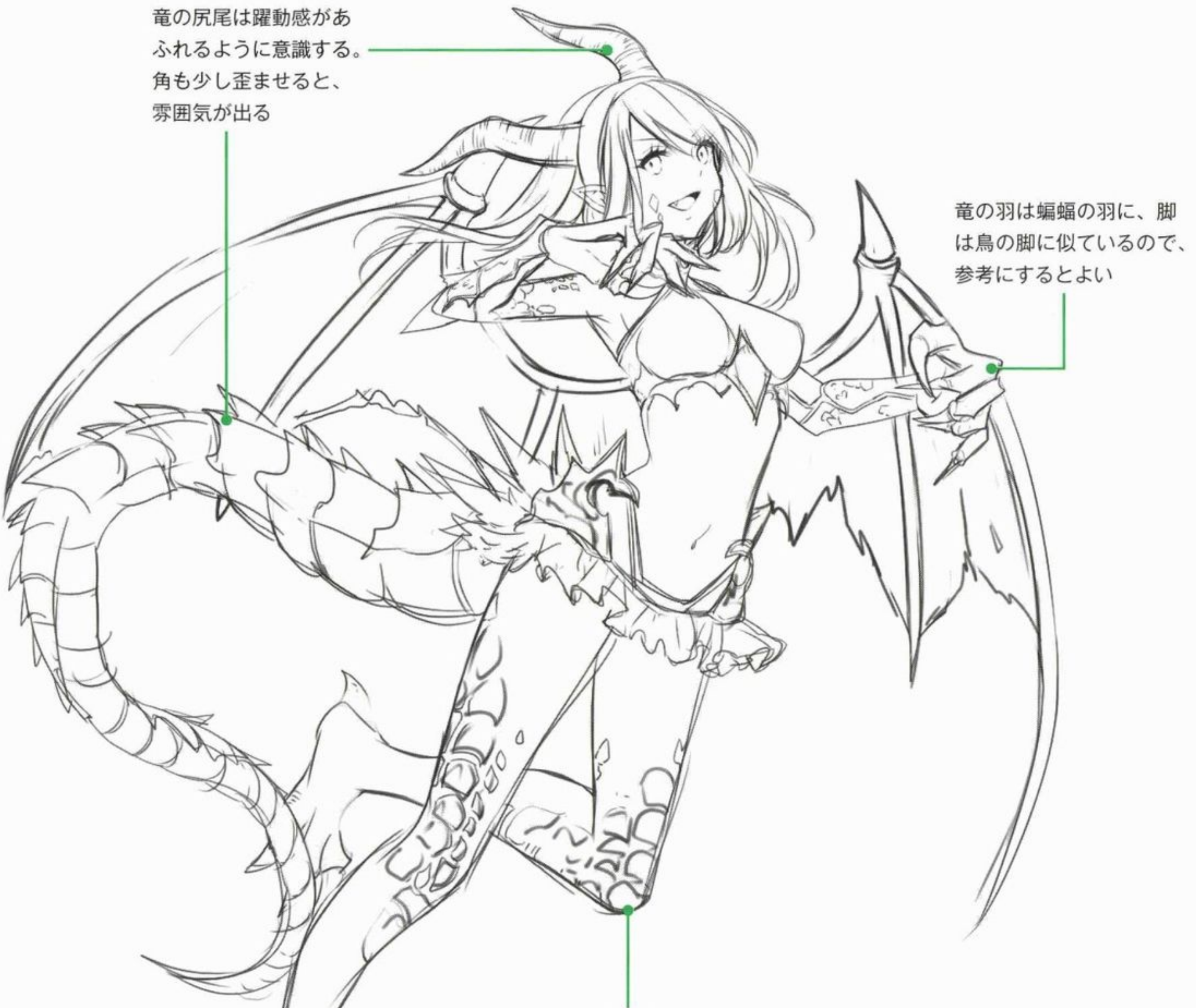
半魚人タイプ

下半身だけでなく全身に魚の特徴が現れた種族です。特徴を濃く反映しすぎると不気味さが目立ってしまうので、ポイントを押さえて控えめに描きます。

尻尾のように尾びれを描くことで、衣装要素の一部としてキャラクターになじませる

ドラゴニュートの描き方

ファンタジー世界でも珍しい種族で、ドラゴンが人間に変身した姿として描かれたり、モンスターとして登場することもあります。



POINT

角、羽、尾を取り入れて、ドラゴンの雰囲気を出しましょう。鱗模様を加えてもよいでしょう。衣装と併せて、全体的に鋭利なイメージを持たせるとドラゴンの攻撃的な印象を演出できます。

ドラゴニュートとは

漢字では竜人と書き、その名のとおりドラゴンの特徴を持った人型の種族。神々の姿として描かれることもある。羽がなく、トカゲの特徴に近いものはリザードマンと呼ばれ、より爬虫類の見た目に近い。

ブラッシュアップ

衣装要素が少ないので、装飾品を加えましょう。体のデザインに合わせて、硬く頑丈なイメージのものがよいでしょう。





龍人タイプ

和風の要素を取り入れて、東洋の龍と掛け合わせたドラゴニュートのデザイン。獣人的な外見は控えめにして、衣装に要素を加えます。

オーグレスの描き方

東洋では鬼にあたる、巨体の怪物です。ワイルドな衣装とあわせて、豪傑なイメージのキャラクターとして描くと雰囲気が出せます。

鬼のような巨躯(きょく)のキャラはこん棒（金棒）との相性が抜群。より粗暴な雰囲気を強調できる



オーグレスとは

女性のオーガ。オーガは人を食べる怪物で、凶暴、残忍だがあまり賢くないといった描写の多い種族。しかし、変身能力があったり、伝承によっては臆病な性格ともされている。

腰布はワイルドさを表現できると同時に、文明的説得力もある。素材は動物の毛皮などにするとよい

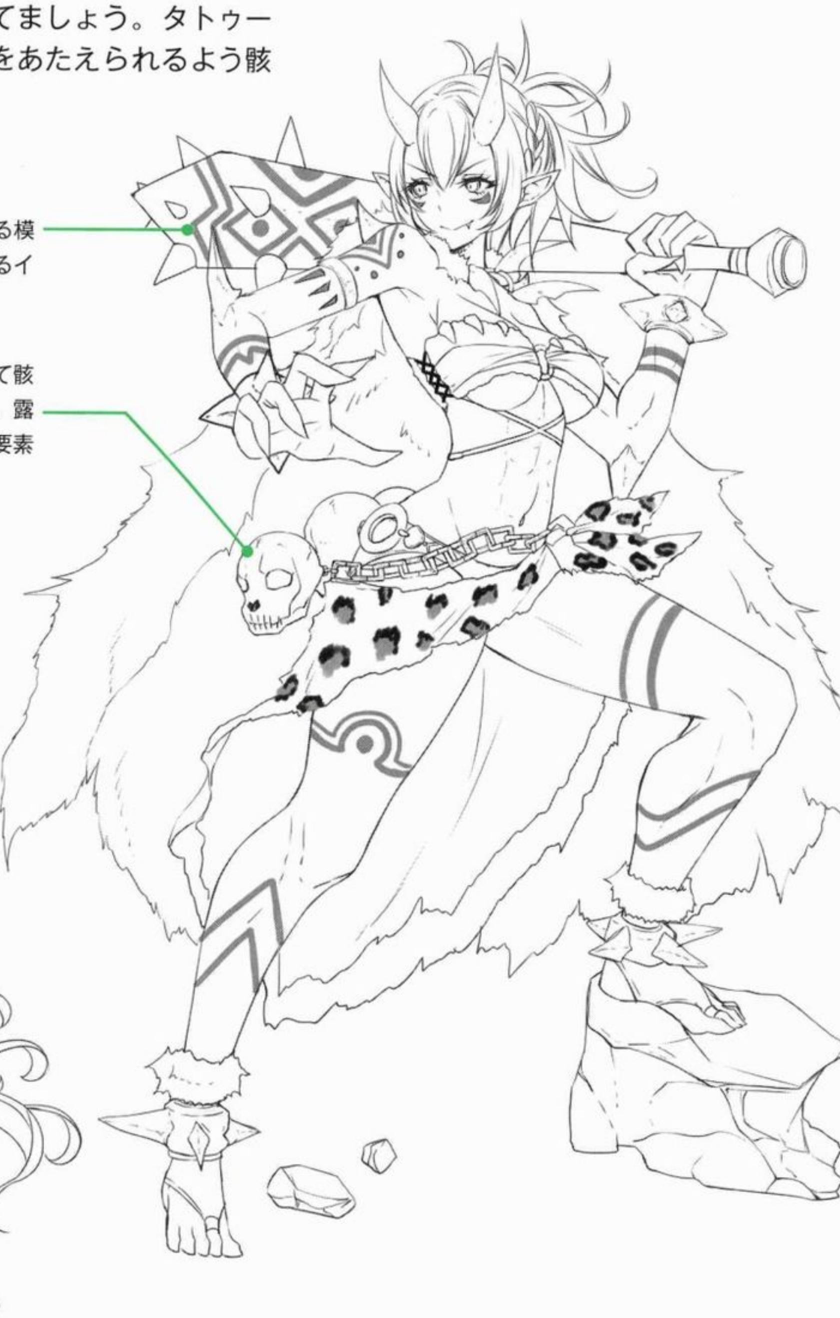
キャラクターのポージングは、ワイルドさを強調するものに

POINT

筋肉質な体に描きつつ、セクシーさを出すと女性らしさとキャラクター性を両立できます。武器も体に合わせて大きく描くとよいでしょう。

ブラッシュアップ

ワイルドなイメージを、より引き立てましょう。タトゥーを描いたり、少しダーティーな印象をあたえられるよう骸骨や鎖も加えています。





ギャルタイプ

荒々しさを抑えて、思い切ってセクシーさを強調したキャラクターに。手脚も細身に描き、ボディラインを強調するポーズにしてみましょう。

アンデッドの描き方

不気味な雰囲気を出しつつ、かわいらしさも演出。モブ的に描かれることの多いアンデッドも、魅力的なキャラクターになります。

鉈のほか、大きな包丁や鎌など身のまわりの刃物をベースとしたアイテムを持たせてもよい。血痕をつけることで狂気感も増す



一度死んでいる存在ということで、体に継ぎはぎを入れてアンデッド感を演出

狂気感とのギャップとして、かわいらしい衣装にすることでキャラクターの個性を引き立たせる

アンデッドとは

ゾンビや幽霊、ミイラ、スケルトンなど、命を失いながらも活動するものの総称。それぞれ外見や行動に特徴がある。厳密には種族ではないが、キャラクター性を持たせて描かれることも多い。

POINT

アンデッドの中でも、ここではグールの特徴をベースにキャラクターを描いています。ミイラなら包帯、スケルトンなら骸骨と、アンデッドそれぞれの特徴をどのように演出するかがポイントです。

ブラッシュアップ

より不気味に仕上げてもよいですし、かわいらしさを強調してもOKです。雰囲気を演出する色づかいも重要です。

リボンや装飾品でかわいらしさを足しつつ、黒を使い不気味な雰囲気も足していく。鉈の形状をアレンジし、より残忍な印象に

衣装をよりボロボロにすることで、生きている人間ではないことをさらに強く表現



表情は少しとぼけた雰囲気にすることで、霊的な怖さを減らし、かわいらしさを押し出している



亡霊タイプ

亡霊の特徴をベースに、和風衣装でデザイン。クールな表情にしつつも、悲愴感が強くなりすぎないようにするとよいでしょう。

脚があるかないかで、亡霊かどうかがわかりやすくなるので、先を細くしていくように描く

天使の描き方

神の使いとして現れる天使は、美しく高貴なイメージで描きます。
基本は人の姿ですが、翼とのバランスを意識しましょう。



天使とは

背中に翼の生えた神の使い。天使は階級によってその姿、とくに翼の数に違いがあるといわれている。また、神を裏切り悪魔の側に堕(お)ちたものを堕天使と呼ぶ。

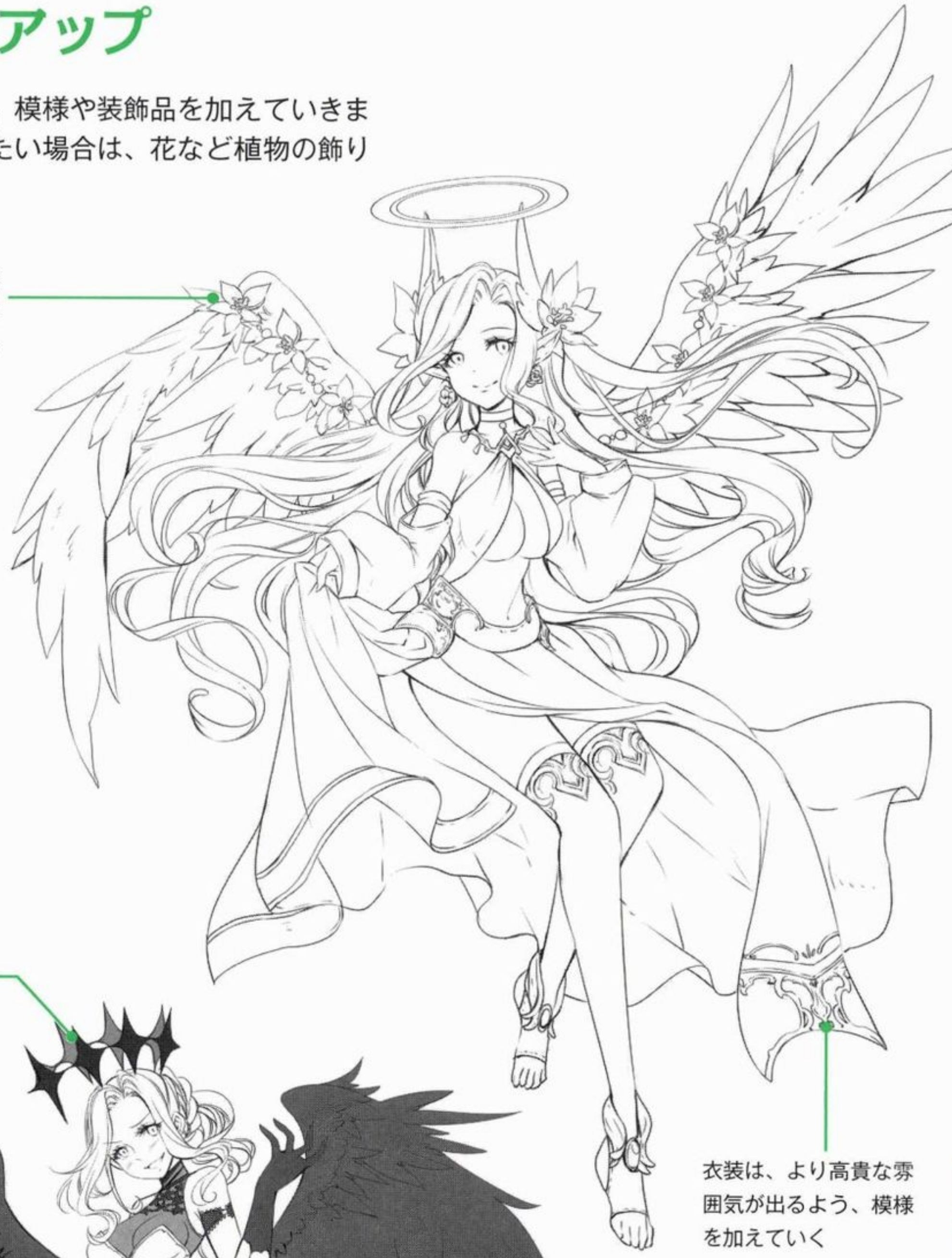
POINT

衣装は軽く、薄い質感を表現します。翼は飛んでいる雰囲気を出すよりも、神々しさを表すパーツとしての構図を意識して描くとよいでしょう。

ブラッシュアップ

より高貴な印象にするため、模様や装飾品を加えていきます。かわいらしさを強調したい場合は、花など植物の飾りを描いてみましょう。

清楚なイメージなので植物との相性がよい。目を引くパーツのラインに合わせて配置していく



衣装は、より高貴な雰囲気が出るよう、模様を加えていく

天使の輪にもダークな表現を加えて、天使との違いをはっきりとさせる



深いスリットにすることで、清楚な天使との対比を演出できる

堕天使タイプ

黒を基調とした衣装でダークな雰囲気を前面に出します。堕落した存在なので、セクシーさを加えたり、ワイルドなキャラクターにしてもよいでしょう。

悪魔の描き方

人の姿から獣の姿まで、幅広いキャラクター像で描くことができます。人の姿で描くときは妖艶でセクシーな雰囲気を出しましょう。



悪魔とは

悪を象徴したり、悪そのものである存在。もとは堕天使だったものや異教の神とされるものもいる。魔方陣などを使って、人が呼び出すことのできる悪魔もいる。

POINT

角や羽で、悪魔的な特徴を出しつつ、女の子をベースに描いていきます。衣装はボディラインを強調するようなものを選択するとよいでしょう。

ブラッシュアップ

露出を減らさないようにしながら、衣装を仕上げていきましょう。バランスを見ながら角や羽のボリュームを増してもOKです。



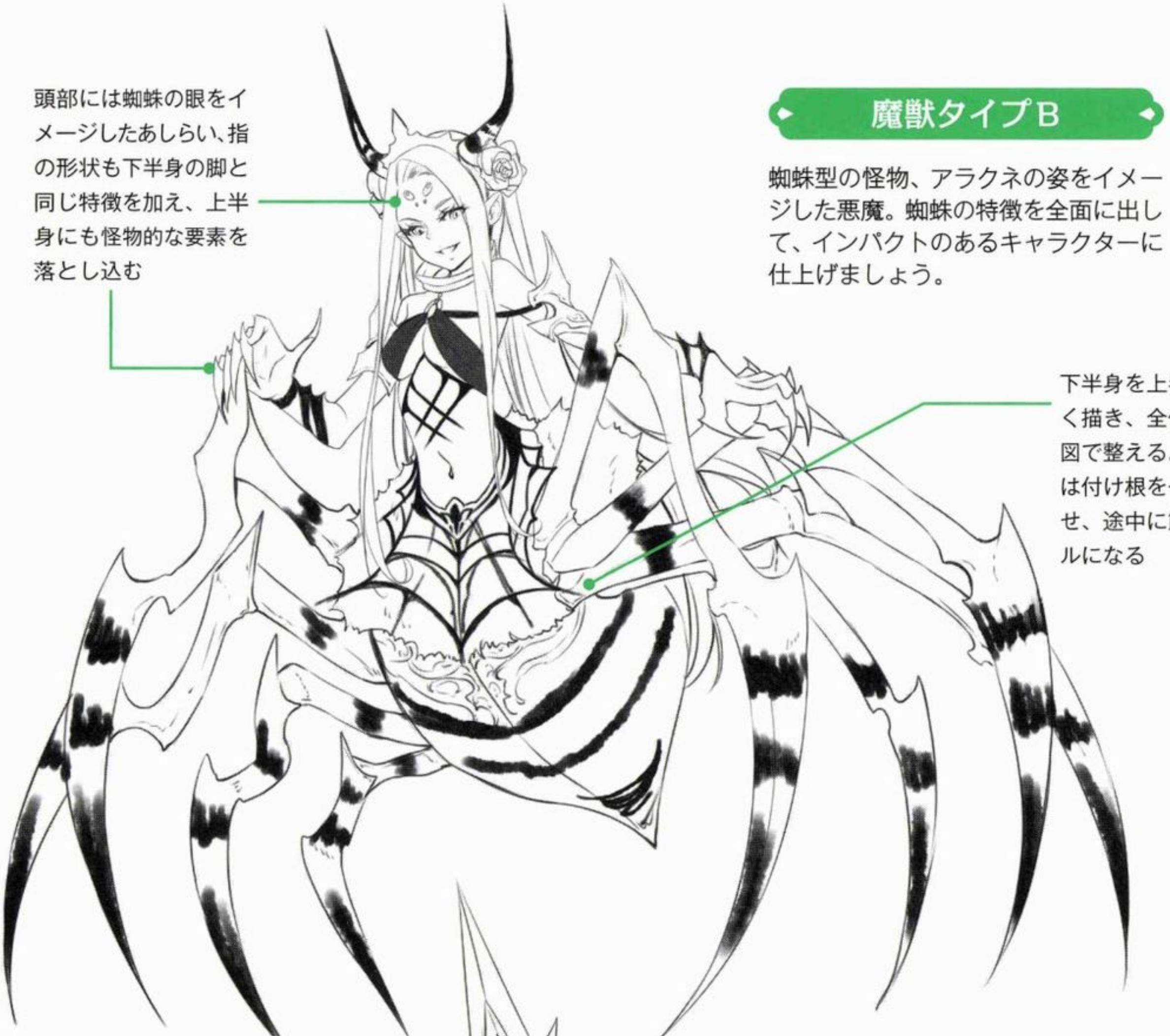


魔獣タイプA

より獣の特徴を色濃く描いた悪魔。不気味で、少しグロテスクな演出を加えつつ、セクシーさも強調します。

魔獣タイプB

蜘蛛型の怪物、アラクネの姿をイメージした悪魔。蜘蛛の特徴を全面に出して、インパクトのあるキャラクターに仕上げましょう。



頭部には蜘蛛の眼をイメージしたあしらい、指の形状も下半身の脚と同じ特徴を加え、上半身にも怪物的な要素を落とし込む

下半身を上半身よりも大きく描き、全体を三角形の構図で整える。それぞれの脚は付け根を一か所に集中させ、途中に節を描くとリアルになる



全体的に細長いシルエットになりやすいので、武器やアイテムなどで構図のバランスを整える。装飾品と質感、デザインを合わせるとまとまりが出る

蛇の下半身とバランスを見ながら上半身も細身の体形にしつつ、露出を増やしてセクシーに。下半身との境目は衣装で隠すように描くとよい

魔獣タイプC

ギリシャ神話に登場する蛇の怪物、エキドナの姿をイメージした悪魔。長い体を強調するポーズで描きながら、全体の構図を意識します。



Chapter.4

テーマデザイン

本書の最後は、現実世界にあるものを
テーマにファンタジー衣装を描く
アイデアの紹介です。
より個性的なデザインで描くことができます。



自然物から描く

まずは自然界にあるものを衣装のテーマとしてデザインしてみましょう。
生物だけでなく、自然物や現象もアイデアのもとになります。

テーマ１：天体

太陽系の惑星をテーマにした衣装デザインを紹介します。大きさのある天体は大胆にモチーフとして取り入れましょう。

流れ星

流れ星はリアルさよりもポップさやメルヘンぽさをイメージしましょう。願いが叶うという伝承から、願い＝自分を乗せるという表現もおもしろいです。



太陽

神として崇拝されることもある太陽。キャラクターに落とし込むときに、全ての中心に存在して自信家な雰囲気を意識しました。



光背を取り入れることで、太陽神をイメージさせる神々しいキャラクターに

上半身と比較しながら、バランスよく描くために下半身の衣装は広がりを持たせる

女神の杖ということで、三日月の中央に天体と星を浮かべてファンタジー感を演出



シルクドレスを基調として、全体的に露出を多めにすることでセクシーさを強調

月

月の見える静かな夜をイメージした衣装にしています。ミステリアスで煌びやかな女神を、キャラクター像として落とし込みました。

テーマ2：星座

黄道十二星座をキャラクターにしたデザインを見ていきましょう。星座をイメージさせるデザイン、衣装のアイデアを参考にしてください。



牡牛座:アリエス

牡牛を乳牛としてイメージし、牛は白黒のコントラストが特徴的なので、衣装のアイデアとして取り入れています。

牛乳からの連想で巨乳のキャラクターに。サスペンダーを用いてより胸元を強調している



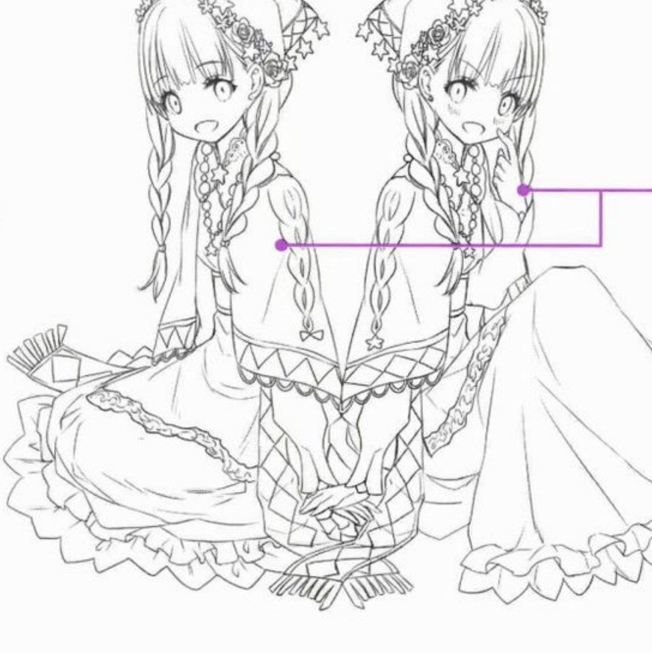
羊毛の質感をそのまま衣装に取り入れ、もこもことした質感とかわいらしさを演出

牡羊座:タウラス

そのまま羊をイメージして、ふわふわとした衣装とおっとりとした雰囲気のキャラクターにデザインしました。

双子座:ジェミニ

双子のキャラクターにして、左右対称の構図に。衣装に若干の違いを持たせることで、それぞれにキャラクター感が出ます。



性格に差があることを示唆するために、目つきと眉尻に差を出し、全体的なポーズにも性格を反映する



蟹座：キャンサー

蟹の特徴はかわいさを出すため、モチーフとして装飾に落と込みました。また海辺の生物なので衣装は夏っぽいイメージです。

Vサインは蟹のハサミを連想させつつ、ジャンプした脚の構図と合わせて、躍動感のあるポーズに

冠は王の象徴。雑に被せることで外見にとらわれない、実力至上主義的な強さも表現している



ウエディングドレスにリボンをあしらうことで、綺麗さだけでなくかわいさもアピール



乙女座：ヴァルゴ

乙女の夢である結婚をテーマにイメージを落とし込んでいきます。細部まで凝ったポーズとドレスから、女子力の高さを演出しています。

獅子座：レオ

百獣の王をイメージした王様の衣装に。表情はクールに、威厳のあるポーズで描きつつ、胸元や足元で女性らしさを出していくとよいでしょう。

衣装や設定に合わせて、真面目な性格に見えるようメガネを描く。天秤は星のデザインを加えて相手に向けるようなポーズに



天秤座：ライブラ

天秤は裁きのシンボルです。今回はストレートに取り入れ、判事の衣装で高圧的な性格をポーズで表現しています。



髪型で蠍の尾を表現しているのがポイント。ワイルドな雰囲気が出るよう誇張して描く

蠍座：スコーピオ

蠍から砂漠が連想できるので、世界観はアラビアンに。キャラクターはその世界を駆けるような奔放な雰囲気にしました。



弓に星のデザインを盛り込みつつ、放たれる矢はただの矢ではなく、星の力であることを表現する

射手座：サジタリアス

射手座は神話のケンタウロスのイメージがありますが、ここはあえてそのまま射手に。身軽な衣装で躍動感を全面で表しています。



水瓶座：アクエリアス

水を連想させる透きとおったイメージのキャラクターにデザイン。水瓶はアイテムとして持たせています。

水のエフェクトは、水瓶から無限に湧き出るさまを表現。衣装のまわりに添わせることでイラストに厚みが出る



山羊座：カプリコーン

童謡「やぎさんゆうびん」から、郵便配達員の衣装に。山羊の角をイメージさせる帽子が特徴です。

郵便物を入れた鞄だけでは配達員と伝わりにくいので、あえて手紙を持たせている



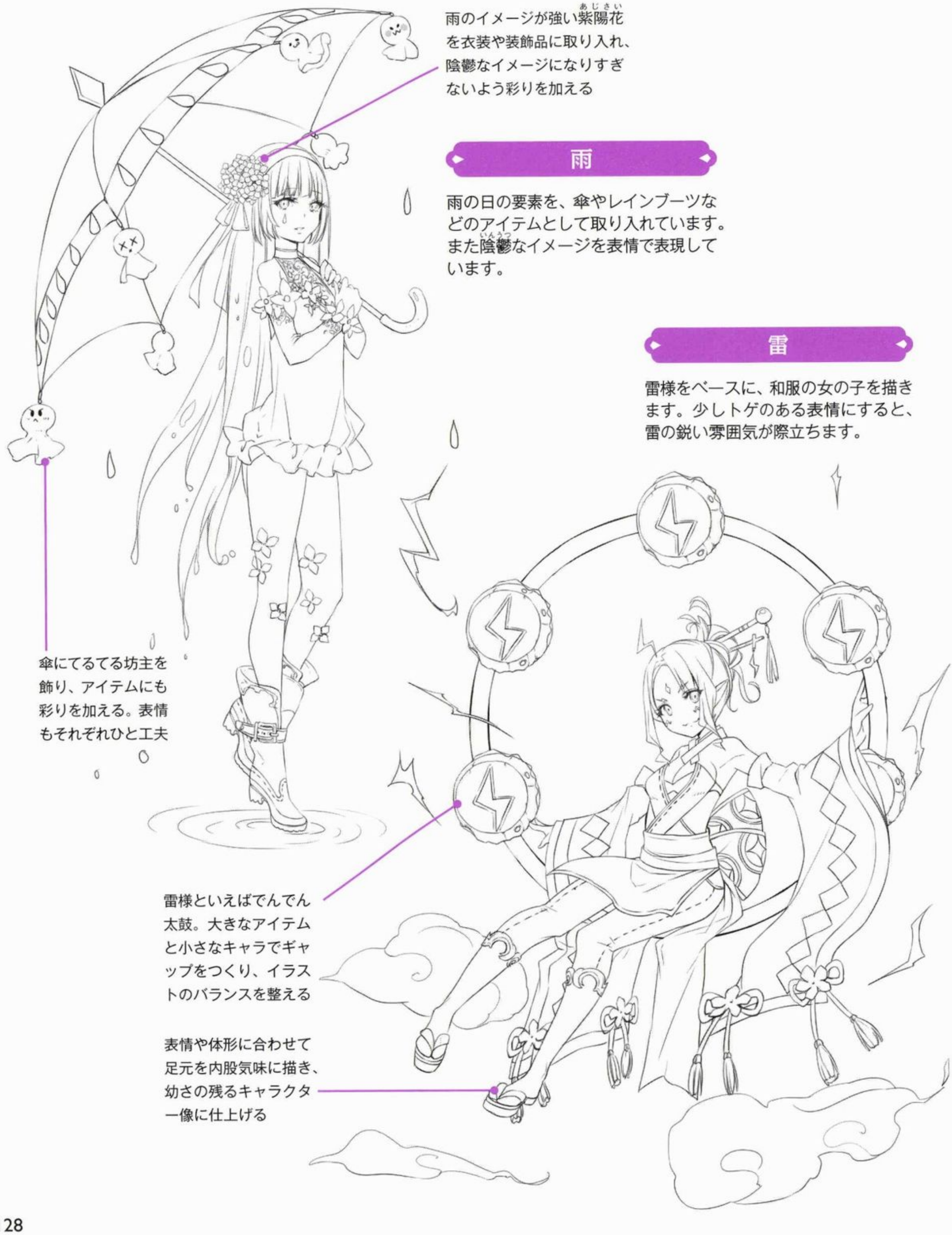
下半身を魚のように描くのではなく衣装として見せ、水の中でたゆたうように大きくデザインする

魚座：ピスケス

美の女神にまつわる魚座は美しい人魚のキャラクターとして。まわりに漂う魚たちもポイントです。

テーマ3：天候

現実世界で天候に合わせて使用するものをデザイン要素として加えたり、
P98 のように属性イメージとしてとらえてみましょう。



雨のイメージが強い紫陽花を衣装や装飾品に取り入れ、陰鬱なイメージになりすぎないよう彩りを加える

雨

雨の日の要素を、傘やレインブーツなどのアイテムとして取り入れています。また陰鬱なイメージを表情で表現しています。

傘にてるてる坊主を飾り、アイテムにも彩りを加える。表情もそれぞれひと工夫

雷

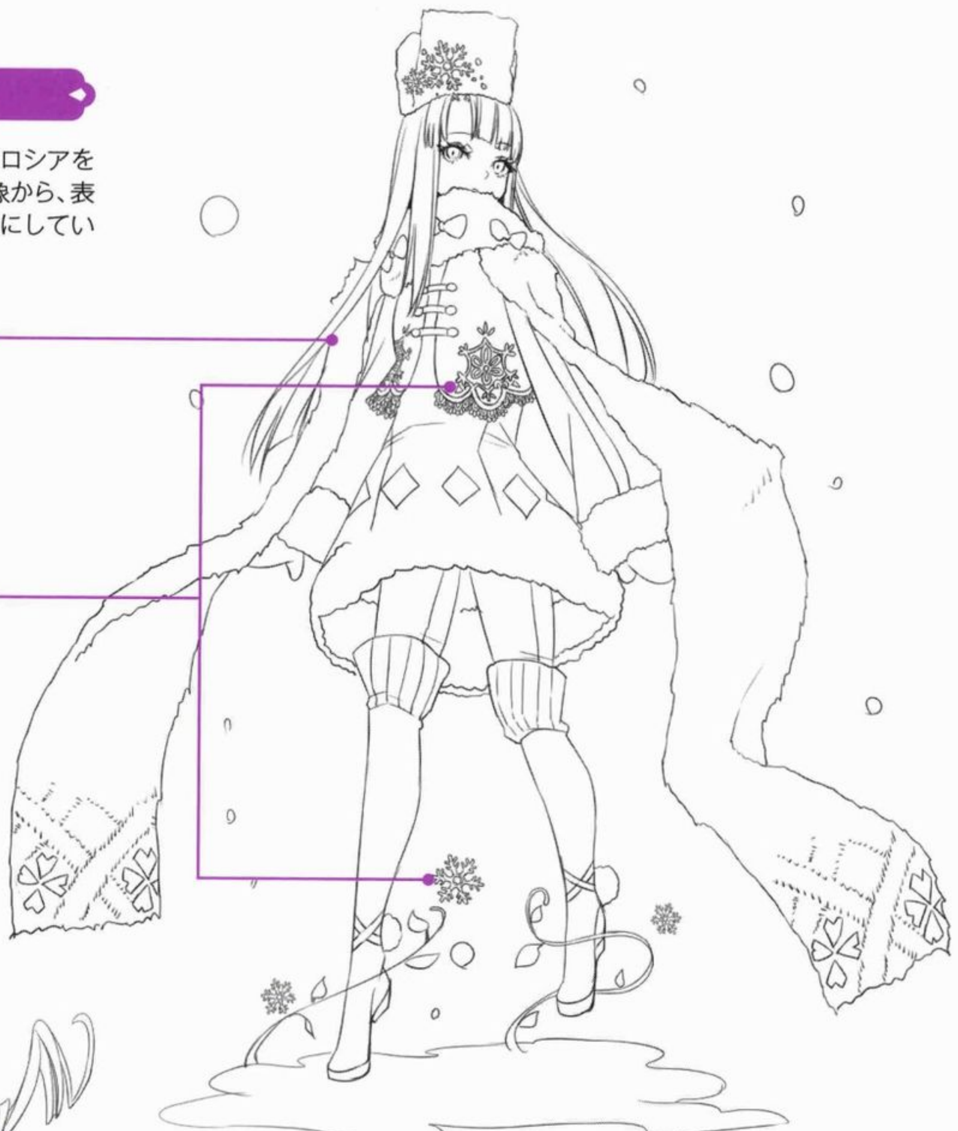
雷様をベースに、和服の女の子を描きます。少しトゲのある表情にすると、雷の鋭い雰囲気が際立ちます。

雷様といえばでんでん太鼓。大きなアイテムと小さなキャラでギャップをつくり、イラストのバランスを整える

表情や体形に合わせて足元を内股気味に描き、幼さの残るキャラクター像に仕上げる

雪

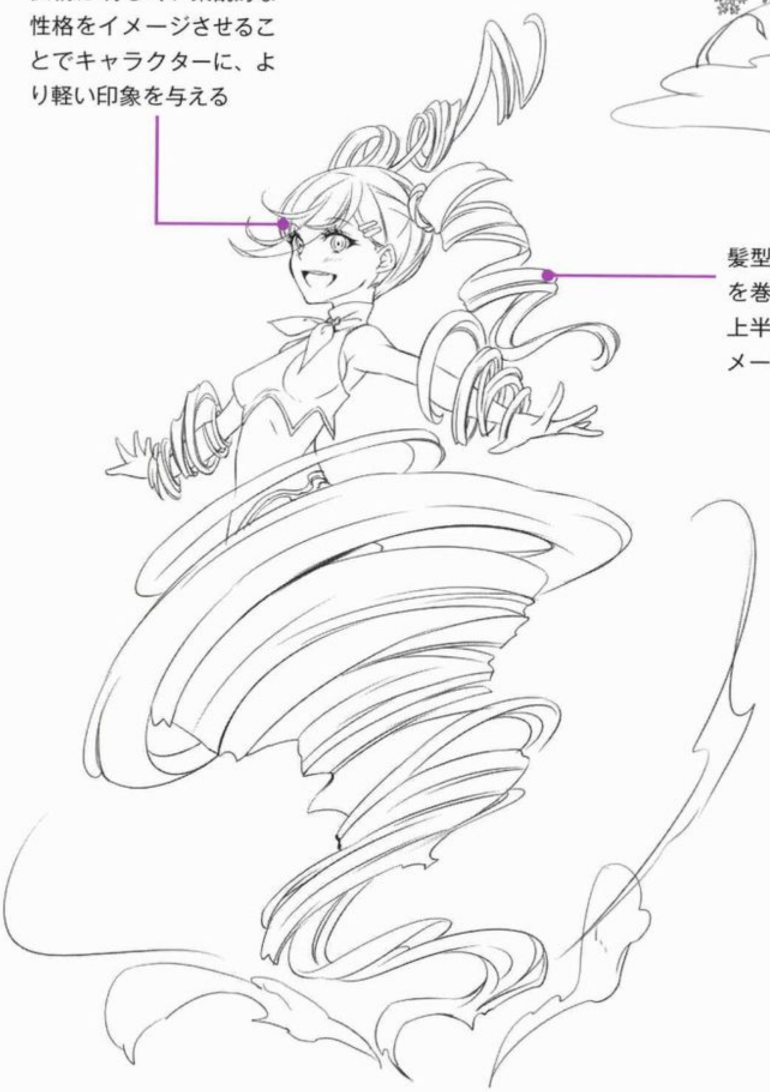
雪のよく降る地域としてロシアをイメージ。雪の冷たい印象から、表情もクールビューティーにしています。



ボアコートやロングのマフラー、ロシア帽で寒さを表現しつつ、雪の結晶のモチーフを入れて全体をおしゃれな印象に

雪の結晶を模様として描き、衣装をデコレーションしていく。足元にも効果として加え、ファンタジーの要素を強める

表情は明るく、楽観的な性格をイメージさせることでキャラクターに、より軽い印象を与える



髪型をカールにして、渦を巻く風を全身で表現。上半身の衣装は身軽なイメージにするため軽装に

竜巻

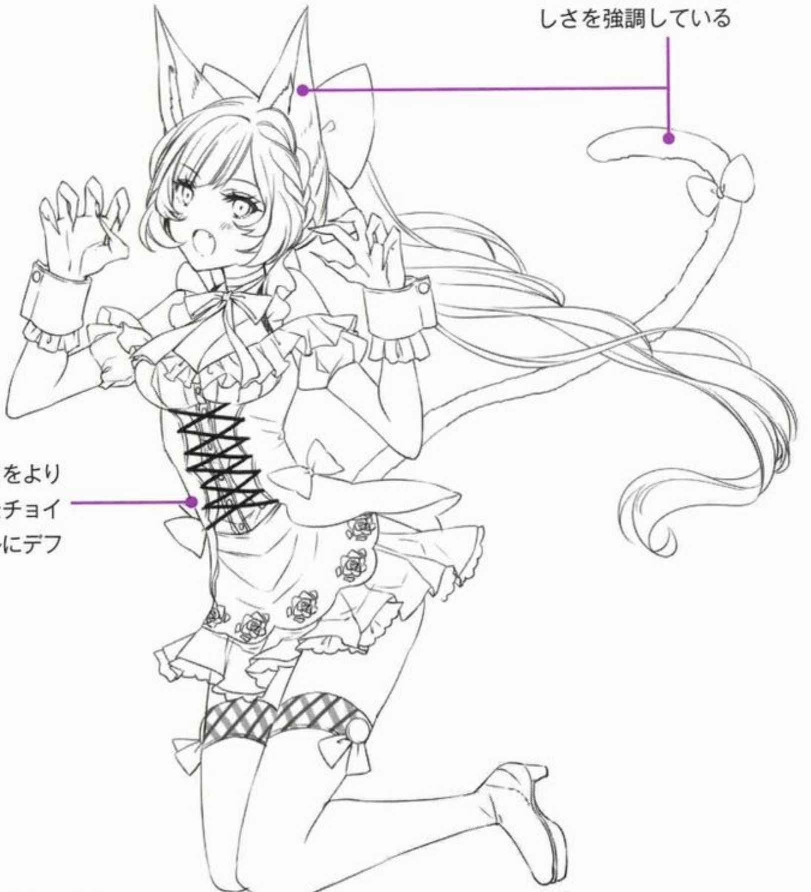
腕先や下半身に竜巻の表現をそのまま描き、精霊のようにします。竜巻の荒々しさを活発さと捉え、表情は明るくやんちゃな雰囲気に。

テーマ4：動物

獣人のようにキャラクターそのものに要素を取り入れるか、衣装に動物の特徴を取り入れるかで、印象は大きく変わります。

猫

耳や尾、爪で特徴を出しつつ、衣装やポーズでかわいらしさを前面に出しましょう。甘えるような表情もポイントです。



猫耳と尻尾は王道。それらにちょっとしたアイテムをあしらうことで、かわいらしさを強調している

衣装はかわいらしさをより引き立たせるものをチョイス。身軽なスタイルにデフォルメして描く



ハツラツとした表情で描き、動き回る活動的なキャラクター像に仕上げる

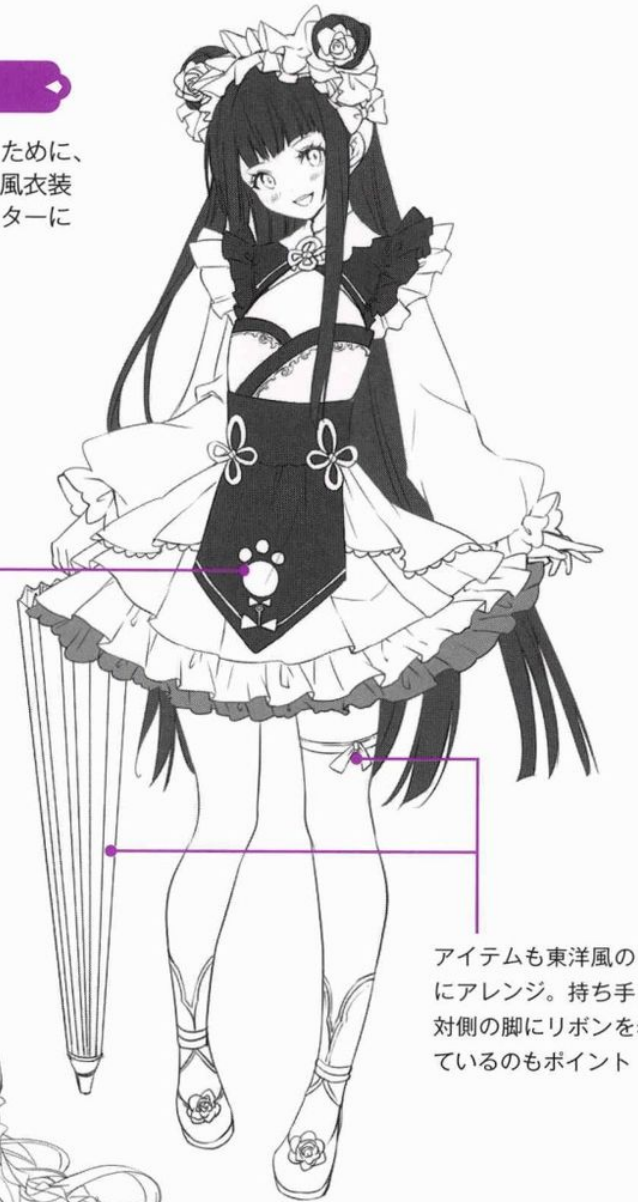
羽根をモチーフにした衣装で猛禽類（もうきんるい）の雰囲気を出しつつ、露出を増やしてセクシーさも演出

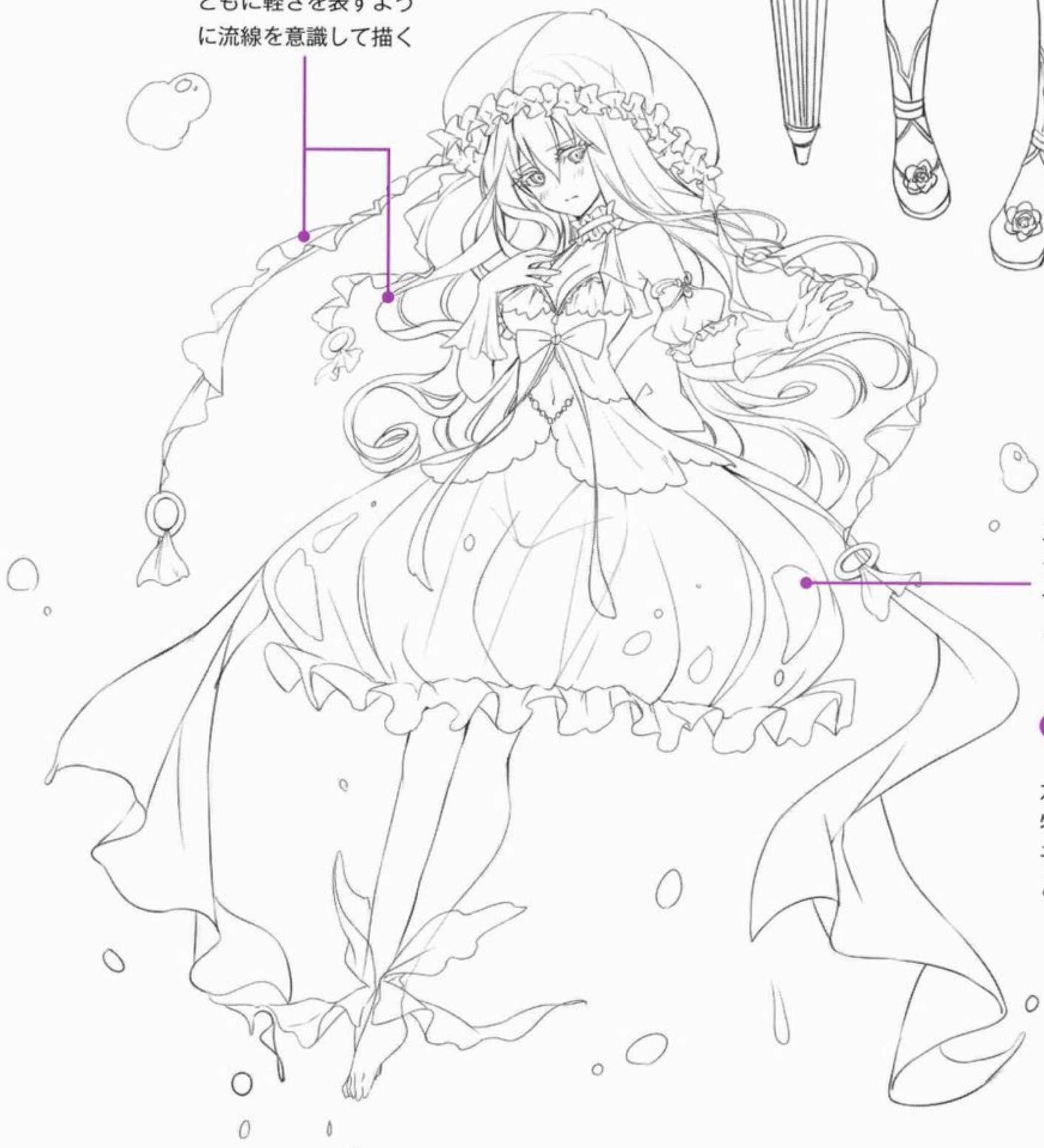
鷲

バードマンとして、翼と足元は鷲（わし）の特徴をそのまま取り入れています。空を飛ぶポーズは躍動感がポイント。

パンダ

白黒のコントラストを強調するために、ゴスロリ系にアレンジした中華風衣装をデザイン。愛らしいキャラクターにしています。





クラゲ

水中を漂う姿と、その大きな傘が特徴的なクラゲ。今回は衣装や帽子をふんわりとした質感で描くことで表現しています。

テーマ5：植物

花弁の特徴を軸に衣装をデザインしていきましょう。植物のイメージや花言葉などでキャラクター像を練るとよいでしょう。

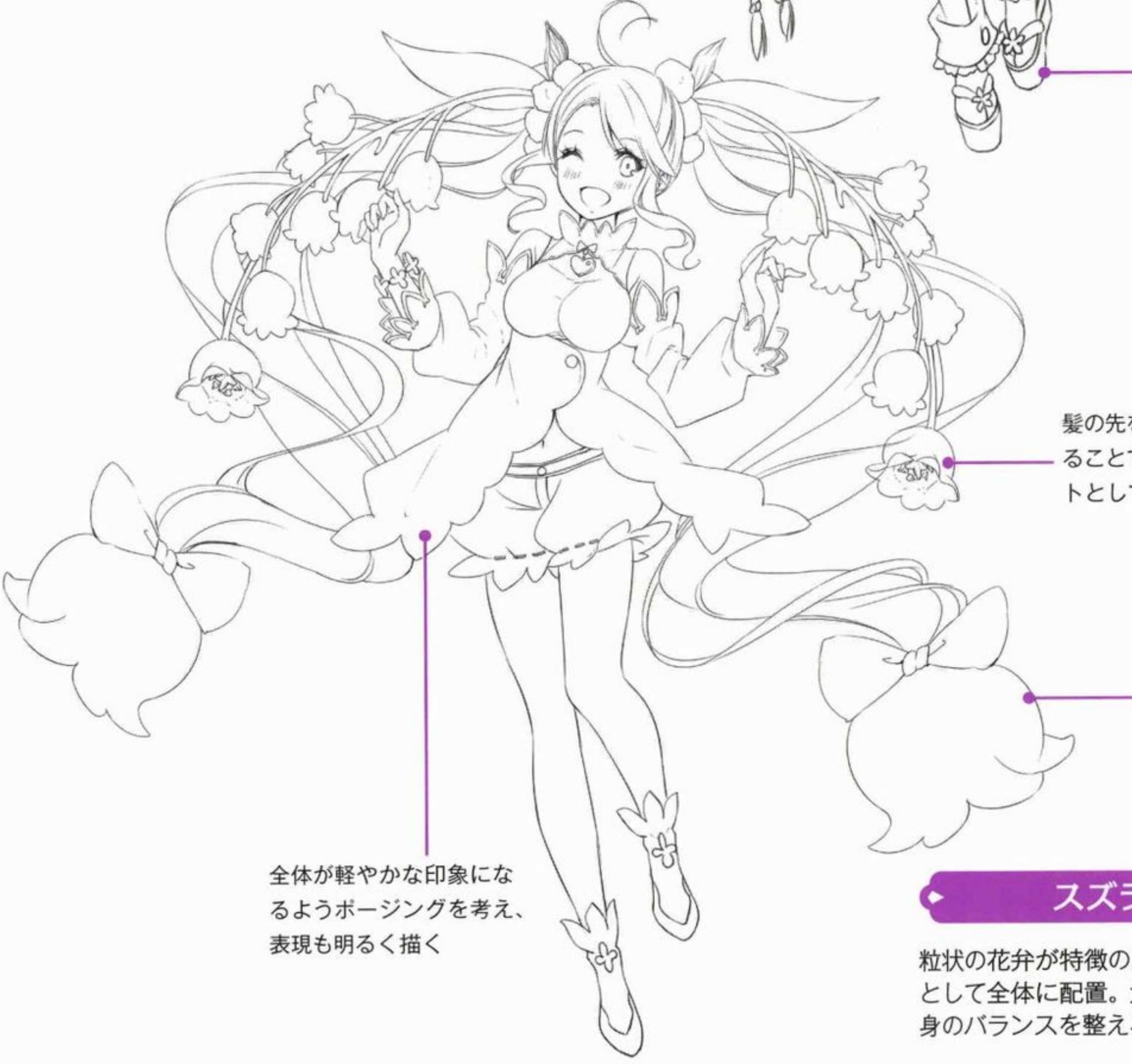
桜

日本で多く見られる桜は和服をベースに衣装をデザイン。花の色がピンクなので、かわいらしいキャラクター像をデザインしました。



ただの和装にならないよう、スカート状にアレンジして工夫する。桜の花はちりばめるようにして、ふんだんに衣装に盛り込む

スカートに合わせて足元にブーツスタイルの飾りを描き、全体のバランスを整える



髪の先をスズランに見立てることで、チャームポイントとして引き立たせる

全体が軽やかな印象になるようポージングを考え、表現も明るく描く

スズラン

粒状の花弁が特徴のスズランは、飾りとして全体に配置。大小をつけて、全身のバランスを整えるとよいでしょう。

クロユリの要素はハットで表現。白い肌に黒系の服なので、日除けを重視したハットはキャラクターの説得力が出る



クロユリ

花言葉に「恋」、そして「呪い」も持つクロユリは、ゴシックファッション風に。表情もミステリアスな雰囲気にします。

頭部の帽子と対比させるように、衣装に広がりを持たせて描く。黒の要素が増えることで、よりミステリアスな雰囲気も強められる

半開きの口、まぶたのまっすぐラインで、ぼーっとした表情に。両手をだらっと下げるポーズでキャラクターの性格を表現



ウツボカズラ

食虫植物のウツボカズラは、攻撃性を漂わせるような不気味さと、獲物を待ちぼうけしている２面性のあるイメージでかわいらしく。

実はウツボカズラ風のモンスター（ペット）という設定で顔を描き、その中にいるということでシュールさを演出

人工物から描く

人の手で作られたテーマからは、個性的で面白みのある衣装がデザインできます。物質的ではない事象からのアイデアも紹介します。

テーマ1：楽器

形状をデフォルメして、武器や装飾品として取り入れてみましょう。歴史的背景から衣装のベースを決めると調和が取りやすいです。



笛

音孔をあえて見せながら、魔法使いの杖にデフォルメして描きます。音色で魔法を使うようなキャラクター像がイメージできます。

バイオリン

バイオリンの時代背景をベースに、衣装全体でモチーフを印象づけられるようにアレンジ。高貴なキャラクターを表現しています。



バイオリンの弓を剣に見立て、エレガントな剣士キャラクターを表現

ソックスにも縦縞を入れてバイオリンの弦を表現しつつ、ファッション性を高めている

和太鼓は髪飾りとして取り入れ、頭部の角と合わせてキャラクターのチャームポイントに



衣装は飾り紐や、ポイントで巴模様を描きモチーフと和のイメージを高める

和太鼓

神道のイメージから、キャラクターには鬼の要素を加えています。合わせて衣装も和装とし、太鼓を叩けるような身軽なスタイルにしています。

テーマ2：電化製品

製品それぞれの使用目的からキャラクター像をイメージしたり、形状をデザインとして取り入れるとよいでしょう。

掃除機

掃除用具の象徴として、メイドをイメージしたキャラクターに仕上げます。表情や脚まわりの衣装で、ハツラツと動きまわる印象にしています。



機械的印象を強めるために、ヘッドセットとメガネ型の装置を頭部に描く

掃除機は大きく描くことで、キャラクターの役割を印象づける。本体はイラスト全体のバランスを見て、腰につけるスタイルに

洗濯バサミを髪どめにしたり、洗濯カゴを抱えたりと関連用具をふんだんに盛り込んでいる



胸部に大きく機械的な要素を取り入れ、キャラクターのチャームポイントに

洗濯機

頭身をデフォルメしつつ、アンドロイド風の女の子キャラクターに。洗濯バサミなどの用具を装飾品として取り入れているのもポイント。

ゲームコントローラー

サイバー感を出すスマートな衣装に、コントローラー部をデザイン。猫耳のカチューシャに合わせて端子を尻尾のように描いています。

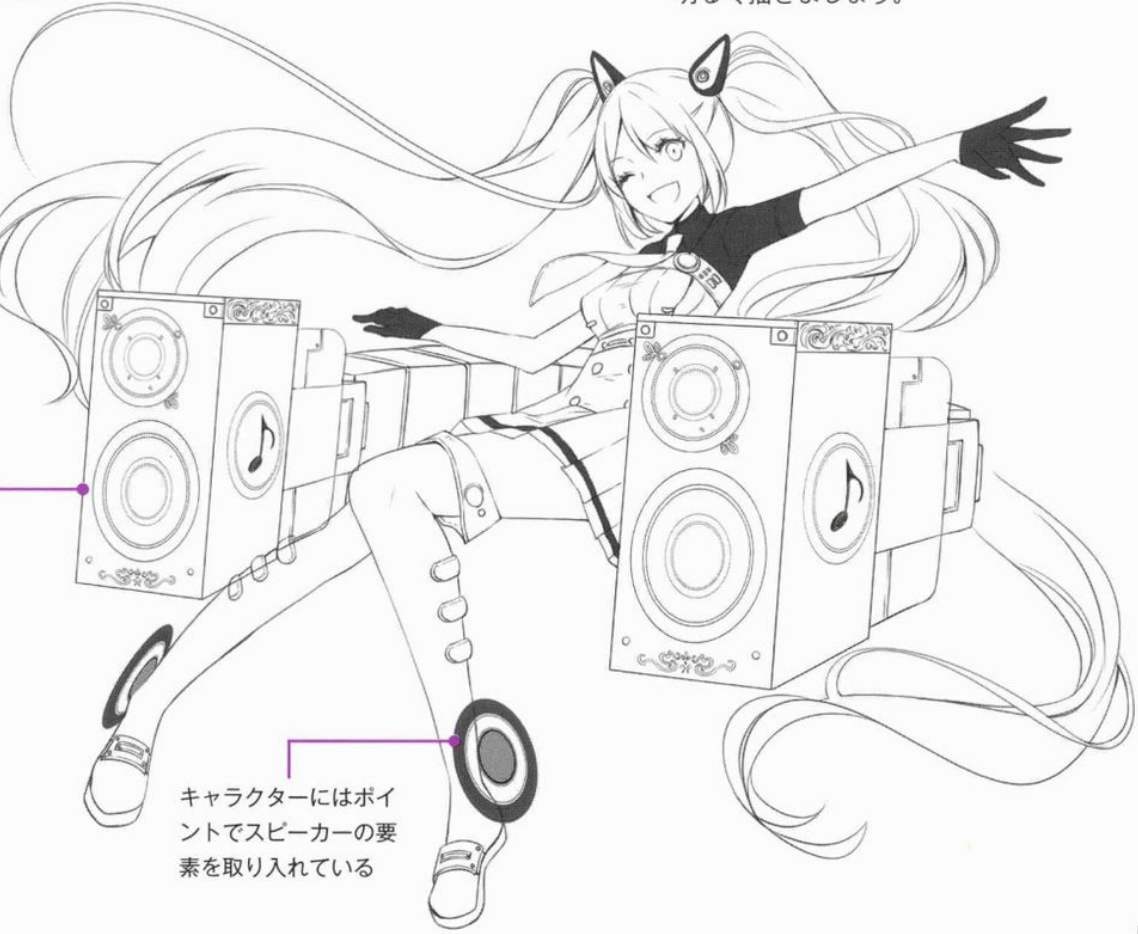


肩にはLRボタン、腰にはアナログスティックを描き、全身でモチーフを表現

コントローラーの形が左右対称になっていることを生かし、両手にそれぞれのキーをデザイン

オーディオコンポ

音楽に乗るキャラクターをイメージし、躍動感を全体の構図で表現しつつ表情も明るく描きましょう。



形状を生かしつつ、メカニックなアイテムとして描くことでDJ ブースに見立てている

キャラクターにはポイントでスピーカーの要素を取り入れている

テーマ3：スイーツ

メルヘンチックな女の子を描きやすいテーマです。見た目のイメージや食べたときの食感を衣装で表現してみましょう。

ケーキ

ベースとなる衣装を決めたら、実際にケーキをデコレーションするイメージでデザインしていきましょう。面積の広い衣装がおすすめです。



大きなフォークを持たせることで武器としてかっこよく見せつつ、ケーキとの関連性を説明できる

ドレスはボリューミーに描き、ケーキのクリームやフルーツの要素を描き込む



表情は半開きの目で眠そうに。ナイトキャップも描き、かわいらしいキャラクターにまとめる

食感のイメージから、もこもことした素材感のパジャマに仕上げる。衣装にもマシュマロを取り入れることで関連づけを強調

マシュマロ

マシュマロを枕に見立てて、衣装をパジャマに設定。併せてキャラクターも眠そうなおっとりとした感じに表現しています。

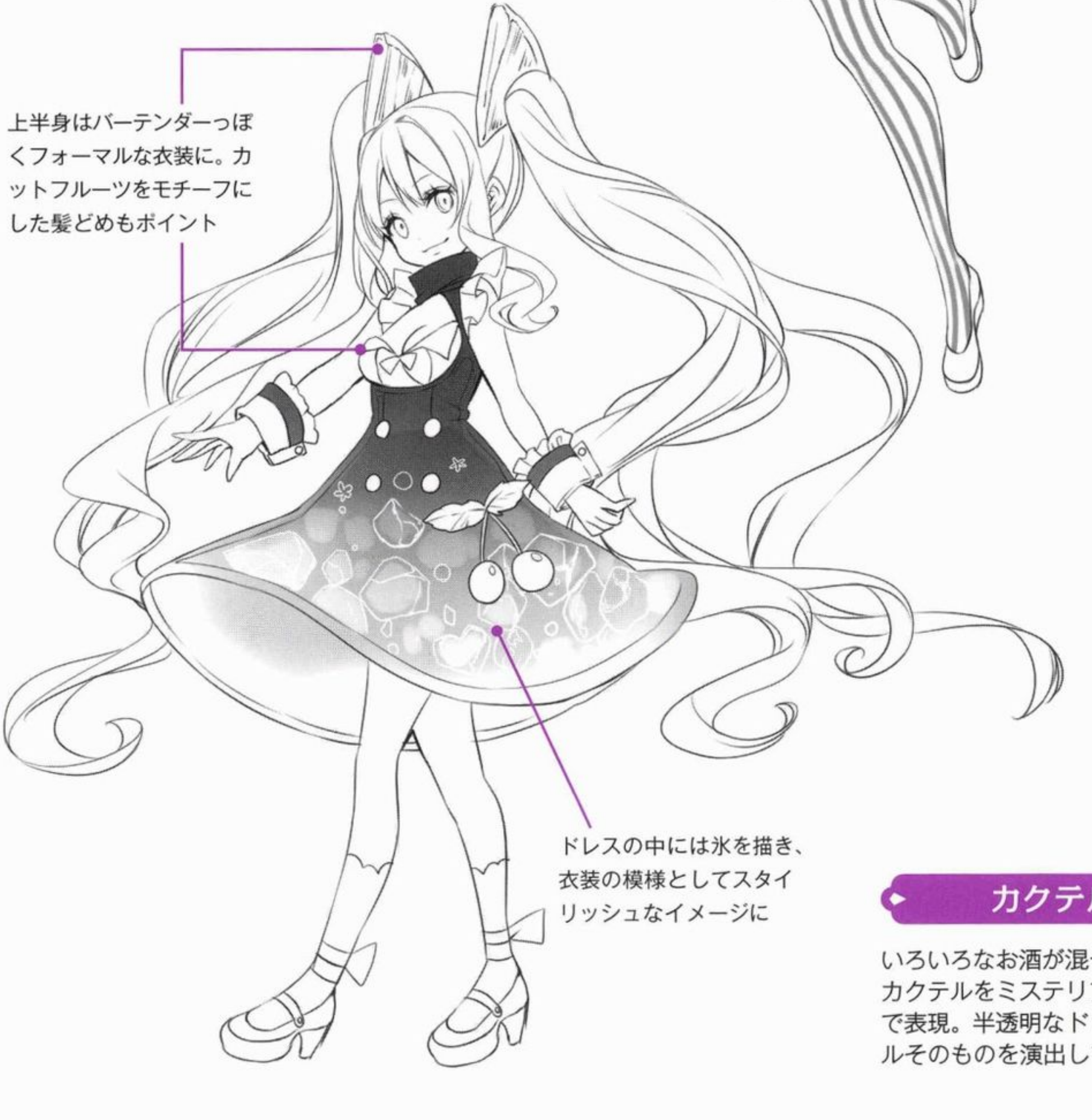
テーマ4：ドリンク

見た目だけでなく、素材と清涼感をイメージして描くのがコツです。ここではフルーツ素材とお酒、2つのドリンクテーマを紹介します。

オレンジジュース

オレンジの酸味とフレッシュなイメージからキャラクター像も明るく元気に描き、ポージングも躍動感を表現しています。





カクテル

いろいろなお酒が混ぜ合わさったカクテルをミステリアスな女の子で表現。半透明なドレスはカクテルそのものを演出しています。

テーマ5：イベント

現実世界でもイベント時に衣装を着るように、たくさんのアイデアが詰まったテーマです。よりかわいらしく描くポイントを見ていきましょう。

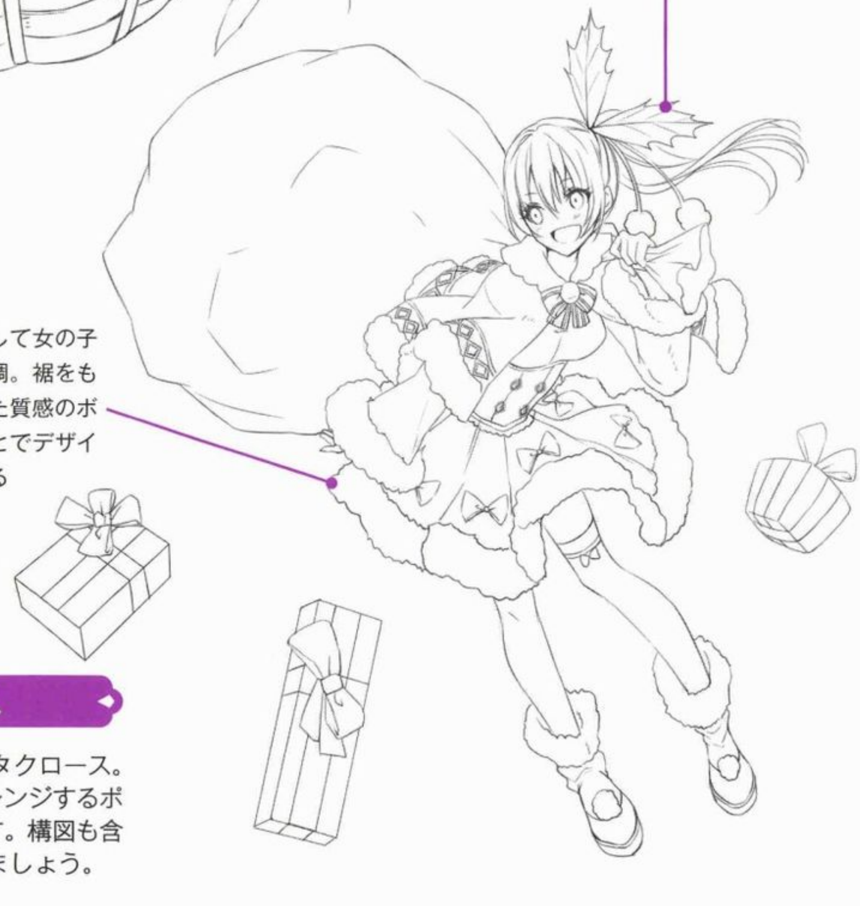


卵を風船に見立てて、お祭り感を増幅。デコレーションも忘れずに

卵を入れるバスケットを、キャラクターの座るアイテムとして取り入れる

イースター

収穫を祝うイベントは、派手な雰囲気の衣装とアイテムで表現しましょう。キャラクターはイースターらしくウサギをモチーフとしています。



西洋ヒイラギを髪飾りに取り入れて、クリスマスらしさをよりアップ

スカートにして女の子らしさを強調。裾をもこもことした質感のボアにすることでデザイン性が高まる

クリスマス

クリスマスといえばサンタクロース。定番衣装だからこそ、アレンジするポイントはたくさんあります。構図も含めてクリスマスを演出しましょう。

ハロウィン

かぼちゃとオバケのイメージを前面に出しつつ、ゴシックな衣装に。キャラクターはいたずら好きなちゃめっ気のある雰囲気にしています。

ジャックオーランタンを傘に落とし込んで、ゴシックな印象を強めている



顔まわりにハロウィンペイントを取り入れつつ、カンテラを持たせて少しミステリアスな雰囲気に



表情は元気いっぱいの笑顔にすることで、キャラクターが楽しんでいる雰囲気を強調

お祭りは神事なので、神様にまつわる注連縄を衣装に取り入れている

夏祭り

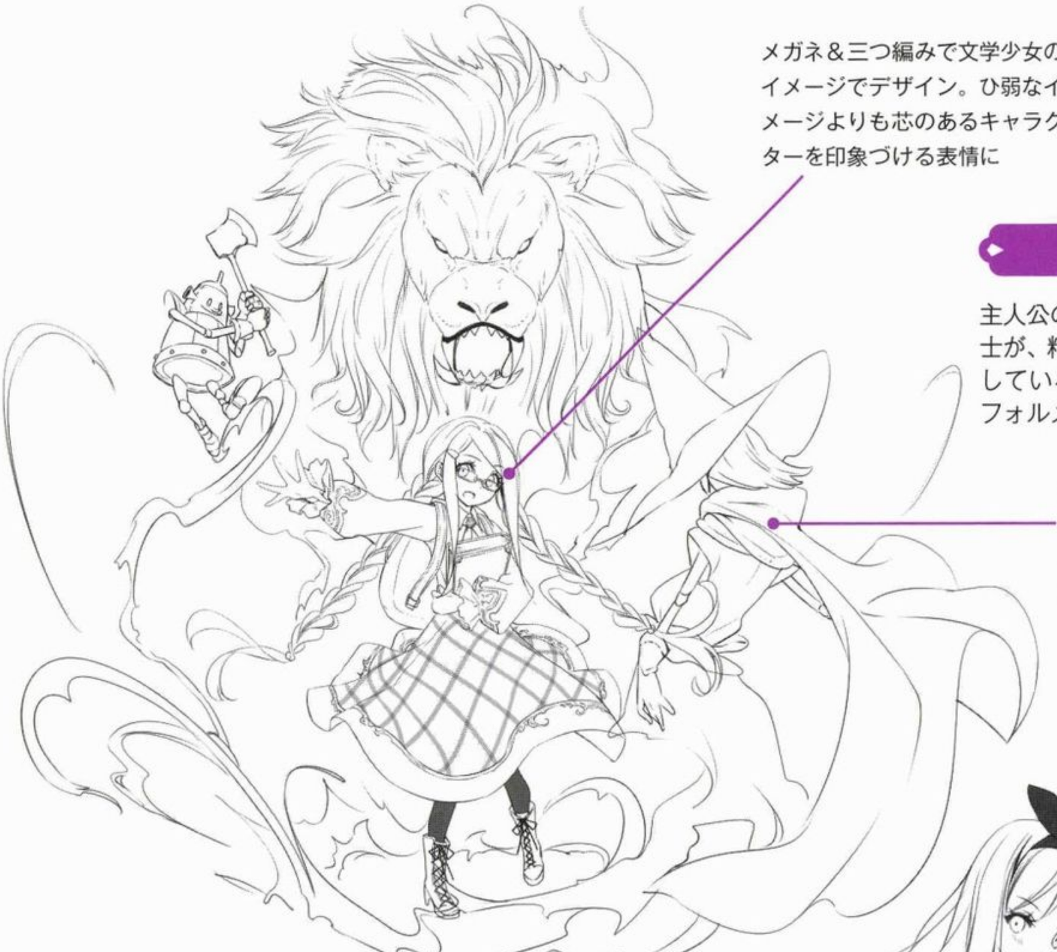
はっぴや大きなうちわで、お祭り娘を表現。表情やポーズでお祭りの熱気や躍動感が伝わるように演出しています。

テーマ6：物語

最後はファンタジー物語そのものから描くアイデアを紹介します。世界観をうまく取り入れ、一目でどの物語をテーマにしているのかわかるよう描くとよいでしょう。

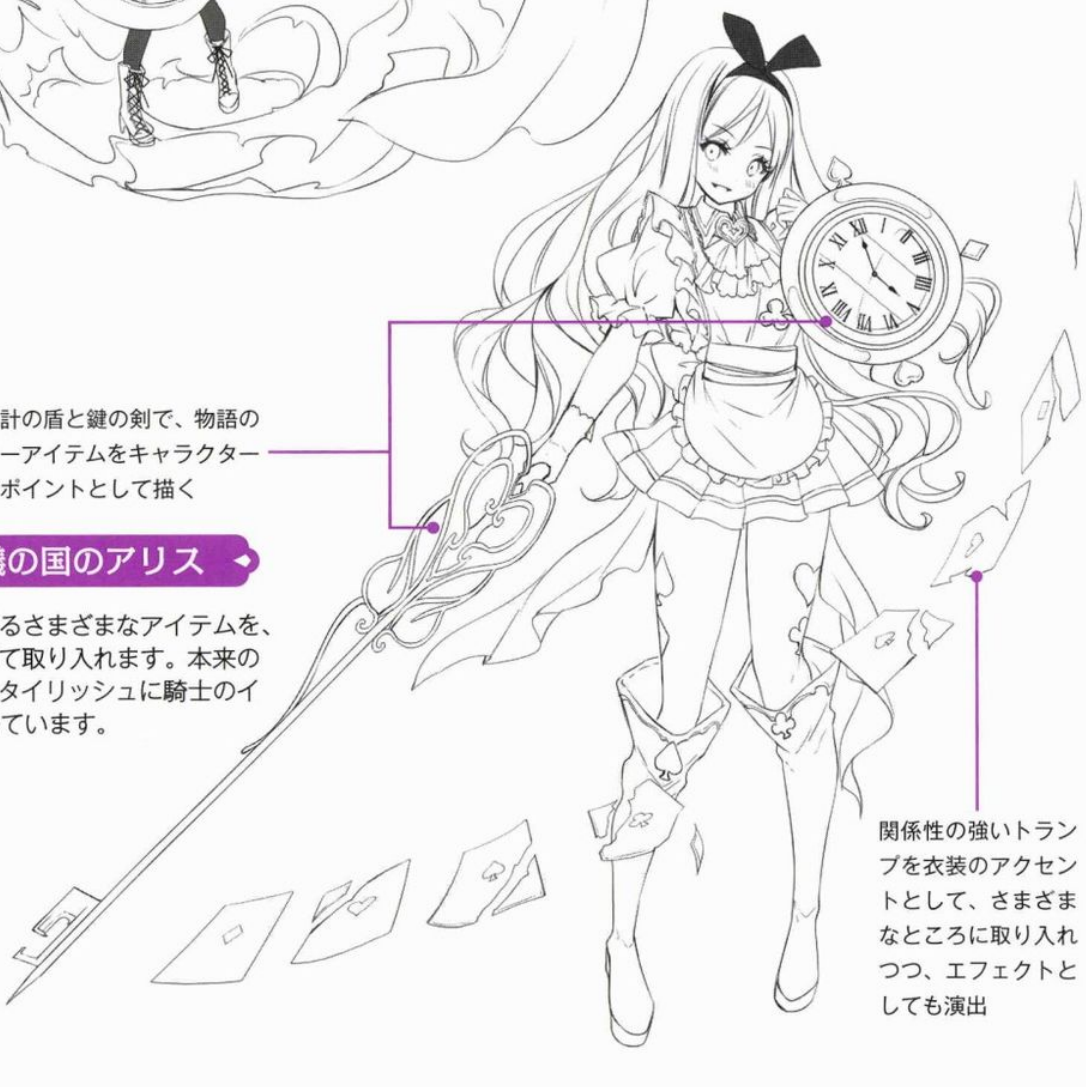
オズの魔法使い

主人公のドロシーをイメージした召喚士が、精霊としてキャラクターを召喚している様子。精霊っぽく大胆にデフォルメしましょう。



不思議の国のアリス

物語に登場するさまざまなアイテムを、デザインとして取り入れます。本来のキャラよりスタイリッシュに騎士のイメージで描いています。



ずきんの要素は絶対に押さえておきたいポイント。模様を加えてデザイン性を向上させる



赤ずきん

見た目の要素を生かしつつ、狩人の要素も加えます。大人びた設定にアレンジし、狼（おおかみ）を倒してしまいそうなクールなキャラクターに仕上げます。

大きなリボンの蝶ネクタイは、クールな印象に対するギャップの演出として

かぐや姫のキーアイテムのひとつである天の羽衣を羽織らせ、キャラクター像に厚みを持たせる



黒髪の前髪ぱっつん＆マロ眉で和風のかわいさを引き出し、キャラクターの個性として表現

かぐや姫

かぐや姫には月のイメージとしてウサギを落とし込んでいます。神々しく堂々としたポーズと、それを生かす構図で豪華なイメージに。



著者　藍飴

福岡出身、京都在住のフリーイラストレーター。
複数のゲーム会社を経て、現在はフリーでソーシャルゲームのイラストやTCGのイラストキャラクターデザインなどの仕事をしている。
代表作は「神獄のヴァルハラゲート」、
著書に『かわいい女の子が描ける本』
『かわいいコスチュームが描ける本』（ともに宝島社）がある。
https://www.aoimaro.com

staff

編集統括　櫻井智美
編集　千葉裕太（スタジオダンク）
デザイン　山岸蒔（スタジオダンク）

かわいいファンタジーイラストが描ける本

2018年11月12日 第1刷発行

著　者　藍飴
発行人　蓮見清一
発行所　株式会社宝島社
〒102-8388　東京都千代田区一番町25番地
電話　営業 03-3234-4621
編集 03-3239-0928
http://tkj.jp
印刷・製本　株式会社光邦

ISBN 978-4-8002-8333-7



ISBN978-4-8002-8333-7
C0071 ¥1980E

定価：本体 1980円 +税

宝島社

9784800283337

1920071019802



ジャンル別に設定ラフから完成形のディテールまで全部見せ!!